XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 5

HALO 3 PROJECT GOTHAM RACING 4 MASS EFFECT FIFA 08 SEGA RALLY

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

# XBOX 360™

## OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

**SOUTĚŽ**
**Vyhrajte s OXM**
volant
ovladače
nové hry
trička

# MASS EFFECT™

## DALŠÍ BOMBA OD TVŮRCŮ STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**PROJECT GOTHAM RACING 4** RECENZE A NÁVOD **HALO 3** DLOUHODOBÉ ZKUŠENOSTI S MULTIPLAYEREM **SEGA RALLY** ZHODNOCENÍ BAHNITÝCH ZÁVODŮ **TONY HAWK** ROZHOVOR SE SKATOVOU LEGENDOU **CO JE TO NEXT-GEN?** TÉMATICKÝ ČLÁNEK

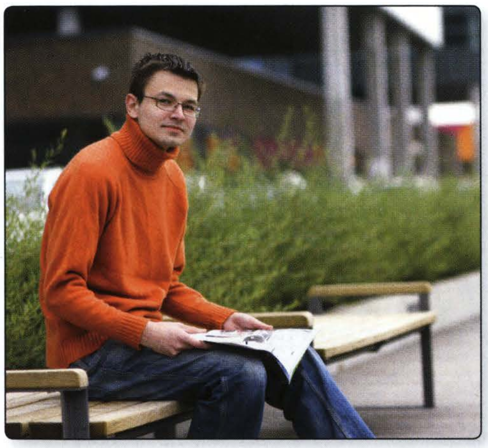
Future MEDIA WITH PASSION
ČÍSLO 5 LISTOPAD 2007 299 KČ (449 SK)
05
9 771802 557009

# 10 milionů hráčů na konzoli nové generace
# Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360

# Vítejte!



## XBOX VŠUDE, KAM SE PODÍVÁŠ

**VZPOMÍNÁM SI**, že když jsme před více než půl rokem v redakci prohlíželi britské a americké xboxové časopisy, zarazil mě počet recenzí v každém čísle. Čtyři-pět her, jež se měsíc co měsíc dočkaly hodnocení. Trochu málo, ne? Neuplynul ani půl rok a místo předpokládaného flákání a dohrávání každé hry, co je na obzoru, zažíváme pravé žně. Minule **dvacítka recenzí**, tento měsíc dalších patnáct. No řekněte sami, nejsou to příjemné starosti? Obzvlášť když tuto situaci porovnáte s děním na ostatních platformách, jež marně čekají na nějaký „aťjetosakracokolialedásetohrát“ titul.

A ostatně stačí pohlédnout jen kousek dál, do historie původního Xboxu (ke vzpomínání vám může posloužit velké téma z minulého čísla). Rozdíl mezi softwarovou podporou „360ky“ a jejího předchůdce je markantní. Dnes už prakticky není myslitelný vývoj multiplatformového titulu, který by se neobjevil na platformě Microsoftu. Zdá se vám to samozřejmé? Zalistujte v minulém čísle a uvědomíte si ten obrovský pokrok, jímž Xbox prošel. **Dnes už žádný třetí vzadu**, ale jasná volba pro všechny, co si chtějí hrát. A prohlédneme-li si vydavatelské plány na nejbližší měsíce, tuto pozici má Xbox zajištěnou na dlouhou dobu.

Navíc **vyšlo Halo 3**. Milióny létaly vzduchem, stejně jako maximální hodnocení. I když jsme sami udělili v minulém čísle „jen“ devítku, šlo o hodnocení singleplayeru. V tomto OXM se dočkáte hned dvou nezávislých recenzí multi-playeru a navíc – exkluzivní tištěné příručky, která vás provede světem Halo a hlavně jeho multiplayerovou částí. Kampaň pro jednoho hráče je sice řemeslně skvělá, ale právě díky multiplayeru je okolo série takové „halo“. Prostudujte pečlivě výhody zbraní, pozadí konfliktu včetně map posledního dílu a vyzkoušejte Halo 3 sami, jistě vás přesvědčí!

Pokud si chcete zajistit další speciální příručku, můžete si **Oficiální Xbox 360 magazín předplatit**. Ve speciální předvánoční akci nabízíme roční předplatné s neuvěřitelnou 33% slevou a dalšími dárky. Navíc vycházíme vstříc zájemcům o předplatné bez média. Aktuálně si tedy můžete vybrat ze čtyř nabídek. Všechny potřebné informace, jak si zajistit celoroční přístup k jedinému časopisu, jenž se plně věnuje vašim oblíbeným hrám, najdete na straně 4. Vybírejte dobře!

Jediné, co nám, majitelům Xboxu,může kazit radost, je časté choření přístroje. Microsoft nedávno rozšířil záruku na tři roky, čímž nepřímo potvrdil, že konzole opravdu má problém. Jaký? Kde jsou jeho příčiny? Jak se mu bránit a co dělat, když nemoc tří rudých světel postihne vás? I to vám v aktuálním OXM povíme. Jak totiž praví podtitul časopisu, jsme jediný kompletní zdroj informací pro fanoušky Xboxu 360.

*Honza Morkes, šéfredaktor*

## ZKUŠENÍ AUTOŘI PÍŠÍ PRO VÁS

České OXM pro vás připravují zkušení autoři domácí scény, jejichž autorské výtvory můžete znát z mnoha prestižních časopisů a internetových serverů.

Martin Boček

Ladislav Leimer

Matěj Havíř

Michael Stern

Michal Jonáš

Jiří Škrampal

Karel Kališ

Martin Zavřel

Ivan Kratochvíl

Tomáš Vrána

David Sláma

Kamil Gric

**Jedno číslo za 199 Kč?** Podrobnosti na straně na straně 04

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

# jedno číslo

Předplatné Oficiálního Xbox 360 magazínu s DVD, plakátem a přílohami

- roční předplatné se vším všudy za 2 388 Kč, tj. 199 Kč za číslo (3 582 Sk) – ušetříte 1 200 Kč (1 806 Sk)
- zahrnuje samotný časopis 12× ročně, 12× A2 plakát, 4× tištěnou přílohu a další bonusy
- 1 200 stran nabitých exkluzivními informacemi o Xboxu a všem kolem
- návody, recenze, tipy a triky, rozhovory, tématické články, reportáže
- 108 GB demoverzí, videí, videoreportáží, rozhovorů, tématických skinů pro dashboard
- stovky dalších stran v tématických tištěných přílohách
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

**ANEBO...**

- půlroční předplatné s DVD a přílohami: 1 249 Kč (2 249 Sk)
- roční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 1 800 Kč (2 700 Sk)
- půlroční (ekonomické) předplatné bez DVD a příloh: 900 Kč (1 350 Sk)

## Jak si předplatit?

**1) telefonicky:** na bezplatné lince 800 11 55 88

**2) e-mailem:** pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

**3) na internetu:** na stránce http://casopisy.cpress.cz

Předplatné pro SR: **predplatne@cpress.sk**, tel.: +421 244 453 702

Nabídka je časově omezená do 31. listopadu 2007. Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem získá prvních 50 zájemců o roční předplatné s přílohami. Tričko OXM získá prvních 100 zájemců o roční předplatné s přílohami. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO! SPECIÁLNÍ NABÍDKA PŘEDPLATNÉHO!

# jen za 199 Kč

## 100 stran
**informací o vaší oblíbené platformě**

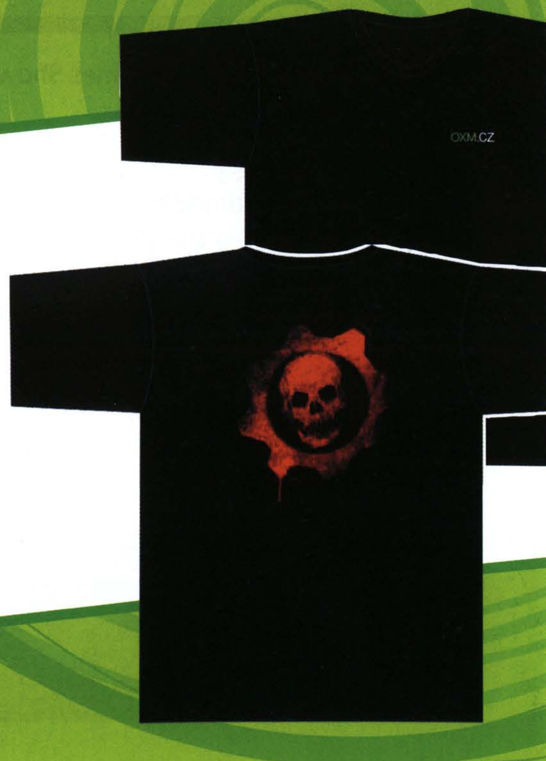
## 9 GB DVD
**demoverzí, videí a rozhovorů o nejnovějších hrách**

## oboustranný plakát
**s herními motivy o formátu A2**

## exkluzivní příručka
**každého čtvrt roku**

### Navíc dva dárky

- Tričko OXM pro prvních 100 objednávek ročního předplatného s přílohami!
- Exkluzivní dárek Halo 3 psí známky se zabudovaným 128 MB USB diskem pro prvních 50 objednávek ročního předplatného s přílohami!



JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

na straně 08

# MASS EFFECT

**Bioware připravují další RPG, které nás dostane do kolen!**

## XBOX 360 NEXT


**18 Reportáž z Tokyo Games Show**
20 Ninja Gaiden 2
24 Infinite Undiscovery
**26 Fable 2**
**28 Burnout Paradise**
30 Horké novinky pro Xbox 360
31 Střípky o očekávaných hrách
**32 Gears of War 2**
34 Kdo je sakra Don Mattrick?
35 Bully: Scholarship Edition
36 Silent Hill 5

na straně 26

## KOMUNITA

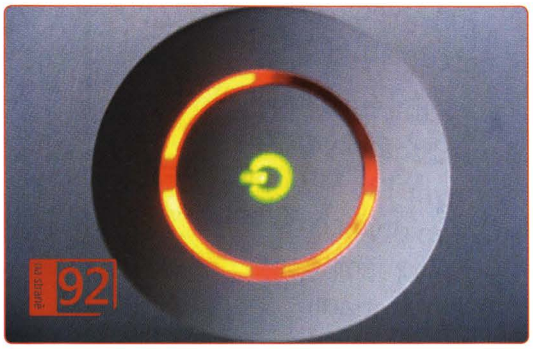

38 Gamerscore 2
39 Rozhovor s Hrochem moderátorem PG24.tv


## První dojmy


08 Mass Effect
**42 Battlefield: Bad Company**
44 Tony Hawk: rozhovor
46 Dark Sector


## TÉMA

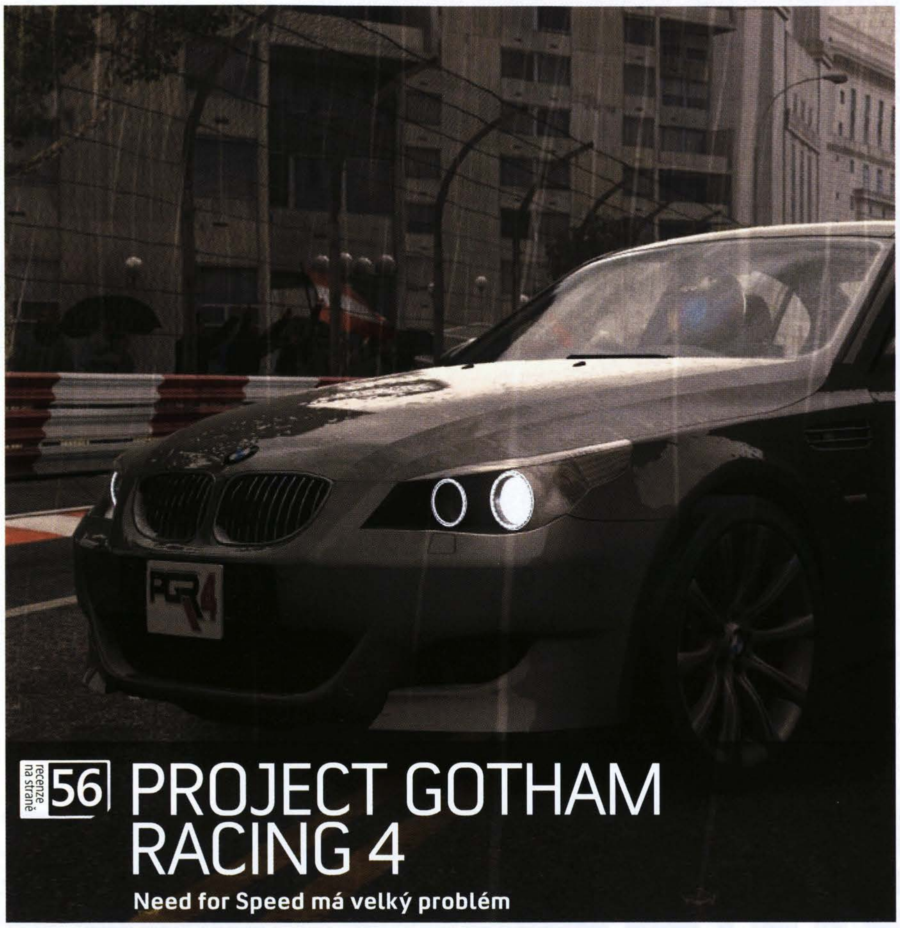

08 Jump in... hardware
38 TruSkill aneb sám sobě soudcem
50 Co je to next-gen?
92 Můj Xbox 360 nefunguje! Co s tím?!

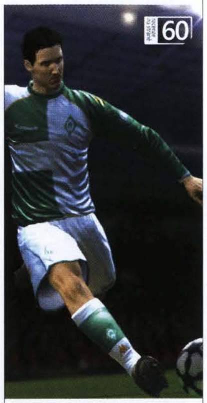



na straně 92

## XBOX 360 RECENZE

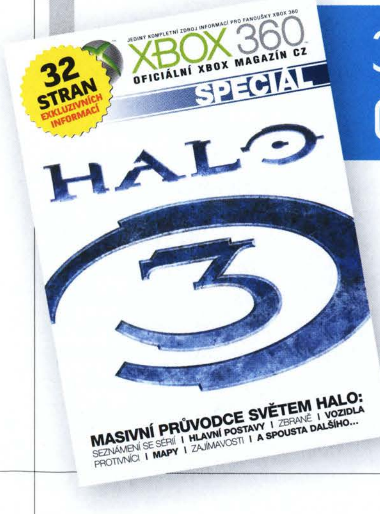
Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!



56 Project Gotham Racing 4
**60 FIFA 08**
64 Skate
**68 Halo 3 multiplayer**
70 Sega Rally Revo
72 Fatal Inertia
73 NBA Live 08
**74 Virtua Fighter 5**
76 Juiced 2: Hot Import Nights
78 Conan
80 CSI: Hard Evidence

**Návody**
86 Project Gotham Racing 4


## 32STRÁNKOVÝ SPECIÁL O NEJVĚTŠÍM HITU PODZIMU!

EXKLUZIVNÍ RÁDCE S ROZBOREM VOZIDEL, NEPŘÁTEL ČI ZBRANÍ. MAPY A JEJICH ACHILLOVY PATY. PŘÍBĚH PŘEDEŠLÝCH DÍLŮ. ACHIEVEMENTY. DALŠÍ RECENZE MULTIPLAYERU

## SEZNAM HER


| | |
|---|---|
| AIR COMBAT | 30 |
| BATTLEFIELD: BAD COMPANY | 42 |
| BIOSHOCK | 84 |
| BIOSHOCK 2 | 31 |
| BOMBERMAN LIVE | 88 |
| BURNOUT PARADISE | 28 |
| CONAN | 78 |
| CONFLICT: DENIED OPS | 31 |
| CRACKDOWN 2 | 31 |
| CRYSIS | 31 |
| CSI: HARD EVIDENCE | 80 |
| DARK SECTOR | 46 |
| DEAD ISLAND | 31 |
| DEAD SPACE | 30 |
| DYNASTY WARRIORS: GUNDAM | 88 |
| E4 | 81 |
| FABLE 2 | 26 |
| FALLOUT 3 | 31 |
| FATAL INERTIA | 72, 88 |
| GEARS OF WAR 2 | 32 |
| GOLDEN AXE | 88 |
| HALO 3 | 68 |
| HARRY POTTER: FÉNIXŮV ŘÁD | 88 |
| INFINITE UNDISCOVERY | 24 |
| JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS | 76 |
| LOST ODYSSEY | 31 |
| MASS EFFECT | 8 |
| MOTO GP 07 | 88 |
| NASCAR 08 | 88 |
| NBA LIVE 08 | 73 |
| NINJA GAIDEN 2 | 20 |
| PRINCE OF PERSIA CLASSIC | 88 |
| PROJECT GOTHAM RACING 4 | 56, 86 |
| PROJECT ORIGIN | 30 |
| PUZZLE QUEST: CHALLNGE OF THE WORLDS | 82 |
| QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY | 31 |
| RAINY WOODS | 30 |
| SAINTS ROW 2 | 30 |
| SEGA RALLY | 70 |
| SILENT HILL 5 | 36 |
| SKATE | 64 |
| SONIC THE HEDGEHOG | 82 |
| SPYGLASS BOARD GAMES | 88 |
| STUNTMAN: IGNITION | 88 |
| THEY | 30 |
| TONY HAWK'S PROVING GROUND | 44 |
| UNDERTOW | 81 |
| VIRTUA FIGHTER 5 | 74 |

**MASS EFFECT**

**VYDAVATEL:** MICROSOFT | **VÝROBCE:** BIOWARE | **DOKONČENO**

**POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** ANO, STAŽITELNÉ PŘÍDAVKY | 95 %

**DATUM VYDÁNÍ:** 20. LISTOPADU

# Mass Effect

## Vesmír ožívá intrikami a válkou

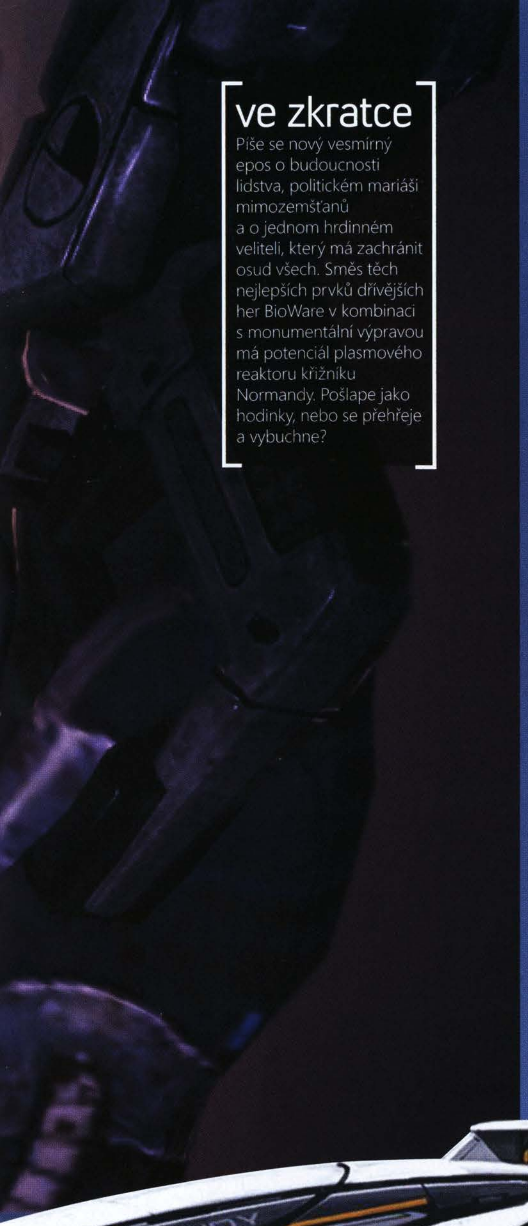
**AUTOR:** Michael Stern

**STEJNĚ JAKO HRÁČI** při tvorbě postav v tradičních RPG hází kostkou a vybírají povolání svých avatarů, i všemohoucí kdysi takto definoval atributy herních firem. V případě kanadské společnosti Bioware mu padla profese průkopníka s inteligencí 10/10 a permanentním bonusem na pokrokovost. Zatímco by autoři mohli propírat své staré série, jak to dělá konkurence, společnost se snaží jít stále dál a prozkoumávat nové hranice výpravy příběhu a chytlavých soubojů. Baldur's Gate ve své době představila návykový pauzovací systém bitek, Star Wars: Knights of the Old Republic transformovali model starosvětského RPG do moderní třírozměrné grafiky a zatím poslední Jade Empire se zaměřilo na upovídané dialogy. Proč všechno to vyhrabávání klasik z mělkého hrobu? Ačkoliv každá z her do určité míry vycházela ze svých předchůdců, vždy přinesla kufr plný novinek. Mass Effect nevybočí z řady – Bioware v něm chce zkombinovat výše zmíněné přednosti dřívějších hitů a zároveň se pokusit o ještě autentičtější a zábavnější příběh, který hráče přisaje k obrazovkám již během první z mnoha hodin hraní.

**S VLASTNÍ HISTORIÍ KE HVĚZDÁM**

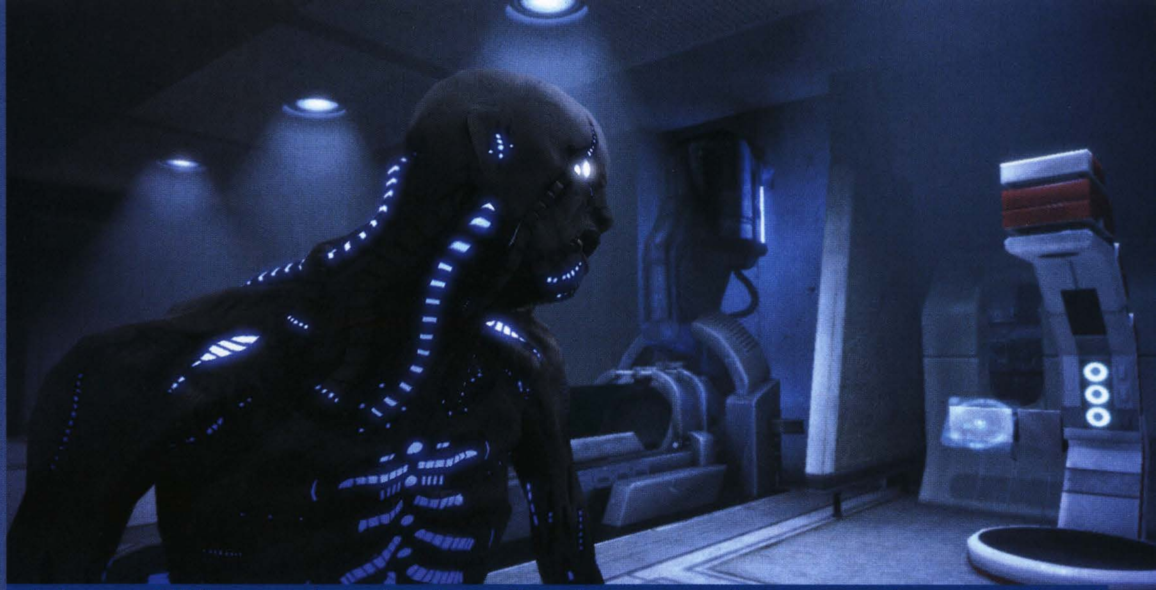
Zápletka má spolu s celým zasazením dokázat, že poutavou výpravu napříč galaxií lze zrealizovat i bez licence Hvězdných válek a jiných světů, v nichž starostlivé maminky kupují v orbitálních samoobsluhách nakládaná rodianská tykadla pro slizké choboty mimozemských nemluvňat. Mass Effect přitom obsahuje všechny prvky pravé vesmírné opery – desítky cizáckých planet, humanoidy všech lebečních tvarů, vyspělou technologii a především základní pilíř, křižník Normandy s hrdinnou posádkou v čele s kapitánem Shepardem. Již to patří k jednomu z mnoha specifik hry. Zatímco obvykle se hráč musí vypracovat z nuzného cestovatele a podržtašky k vyšším postům, zde jej scénáristé uvádějí rovnou do role respektovaného komandéra. Neomezují tak herní úkoly na počáteční „vylešti boty nadřízenému", ale otevírají hratelnosti rovnou celý vesmír. Normandy se bude moci na povel volně vydat zkoumat nejzazší kouty galaxie plné pirátských doupat a neobjevených planet, nicméně uvedení do děje zde přeci jen bude.

Mass Effect čerpá z existujícího vesmíru, ovšem Země ani Mléčná dráha rozhodně není jeho centrem. Lidstvo patří ve skrumáži všudypřítomných mimozemšťanů mezi jednu z nejmladších ras, a proto se s jeho příslušníky zachází jako s dětmi galaxie – dokonce nemají ani právo na plné zastoupení v galaktické vládě, tedy něco jako ČR v Evropské unii. Zatímco my jsme odsouzeni spoléhat na intervence přitroublých politiků, lidskou historií v Mass Effect otřásl nález artefaktu prastaré rasy Protheanů. Díky reverznímu inženýrství byla vynalezena celá řada nových technologií, naše rasa se mohla rozšířit po okolních planetách a Xbox 720 startovat ke hvězdám a měřit síly s mimozemskými next-gen konzolemi. Jeden artefakt znamenal



## ve zkratce

Píše se nový vesmírný epos o budoucnosti lidstva, politickém mariáši mimozemšťanů a o jednom hrdinném veliteli, který má zachránit osud všech. Směs těch nejlepších prvků dřívějších her BioWare v kombinaci s monumentální výpravou má potenciál plasmového reaktoru křižníku Normandy. Pošlape jako hodinky, nebo se přehřeje a vybuchne?



»Mass Effect obsahuje všechny prvky pravé vesmírné opery – desítky cizáckých planet, humanoidy všech lebečních tvarů a vyspělou technologii

rychlý posun lidství v evolučním žebříčku směrem k meziplanetární rovnoprávnosti. Co způsobí objev druhého?

### VEŠKERÝ ODPOR JE MARNÝ, JSME BORGOVÉ... CYLONI, EH... GETHOVÉ!

Dramatické události naberou na obrátkách (tentokrát již v enginu hry) při zahájení tiché vědecké operace, jež má za úkol vyšetřit nález dávno ztraceného odkazu Protheanů. Kapitán Shepard je jako člen speciálních ochránců mezihvězdného míru zvaných Spectre pověřen obhlídkou místa vykopávek a po jeho boku se mu vedle věrné pistole objevuje mimozemský pozorovatel Nihlus. To je další bod, ve kterém se Mass Effect liší od zbytku RPG produkce. Hráč zde nehraje pouze za svůj charakter, ale ovlivňuje tvář celého lidstva. Zkusí před Nihlusem ztřeštěně vtipkovat? Lidé se nálepky infantilní rasy jen tak nezbaví. Celkový dopad bude samozřejmě pouze povrchní, zcela překopat historii galaxie nelze, ale je to jeden z mnoha prvků dovolujících utvářet hru k obrazu konzumentů. Pokud ovšem přežijí – z hlubin temných dálav se probouzí neznámá rasa robotů Geth zotročujících vše organické. Jsou oni příčinou zmizení Protheanů?

Přizpůsobivost a otevřenost je dalším palivem v nádržích vesmírné lodi Normandy. Hráč bude moci při tvorbě postavy kromě volby křestního jména změnit dokonce i pohlaví, což nemá přidělat práci překladatelům při časování sloves v případné lokalizaci (zatím se plánuje pouze český manuál), ale dovolit hráči co nejhlouběji splynout s postavou. Její vytváření neprobíhá v odříznutém interfaci, ale přímo ve hře. Na přístupovém terminálu své lodi hráč pouze mění údaje ve své virtuální občance; slovy tvůrců opravuje chybné, jimi předdefinované zadání – vybírá klasickou barvu a délku vlasů, konstituci i barvu očí. Rozdělování bodů mezi atributy jako síla nebo obratnost ale chybí. Ačkoliv zde statistiky existují, mají skrytou podobu a během přestupů na vyšší úroveň je hráč příliš ovlivňovat nemůže. Zato je mu dovoleno udat budoucí cestu celé hratelnosti výběrem jednoho ze šesti povolání.

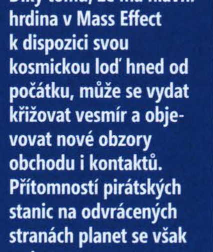
### JSI TÍM, KÝM CHCEŠ BÝT

Mass Effect se vrací k myšlence tzv. multiclass povolání známých z Baldur's Gate a potažmo z celého světa Advanced Dungeons & Dragons. Vedle tří ostře řezaných profesí vojáka, inženýra (postrach bezpečnostních systémů, nepřátelských štítů a šroubováků) nebo adepta (médium ohýbající všemožné biotické síly) autoři představují tři univerzální kombinace. Infiltrátor se specializuje boj na dálku a představuje smíchání unikátních dovedností vojáka a inženýra, zatímco ochránce je hybridem inženýra s adeptem. Konečně průzkumník umí používat zbraně i biotiku, přičemž každá z voleb má své výhody. Kombinovaná povolání dosahují nových úrovní stejně rychle jako ta čistá, nicméně na vyšších stupních jsou ochuzena o některé nejpokročilejší schopnosti. Naopak například pouze infiltrátor se může naučit mistrovství v ostřelovacích puškách. A že to bude k jejich používání potřeba! Vložit takovou zbraň do rukou nezkušeného adepta znamená ozdobit sněhuláka fénem nastaveným na maximální výkon.

O něco menší dopad na styl hry (ale stále velký význam pro příběh) má historie postavy. Ještě před zahájením výpravy může hráč z konferenční místnosti křižníku Normandy slyšet rozhovor nadřízených, zda se narodil kolonistům na odlehlé planetě, pochází ze Země, procestoval celý

### CESTOVÁNÍ KŘIŽNÍKU NORMANDY PO GALAXII

**Díky tomu, že má hlavní hrdina v Mass Effect k dispozici svou kosmickou loď hned od počátku, může se vydat křižovat vesmír a objevovat nové obzory obchodu i kontaktů. Přítomností pirátských stanic na odvrácených stranách planet se však ze hry nestane obchodnická záležitost typu Elite. Každá planeta, každý vesmírný přístav má mít určitou spojitost s hlavní zápletkou a vždy by společně měly odhalit příběhovou větev nepovinného úkolu nebo zajímavé události. Příjemné je, že mezi planetami se bude hráč pohybovat systémem waypointů na galaktické mapě. Odpadne tak zdlouhavé cestování parseky vzduchoprázdna nebo snad pilotování lodi.**



## RASY V MASS EFFECT

**ASARI**
Po Protheanech nejstarší a nejváženější rasa ve známém vesmíru, která ustavila koncil Citadely. Mezi hráči také nejpopulárnější díky jejímu otevřenému přístupu k sexualitě a těsným uniformám :).

**GETH**
Několik set let staří roboti, kteří byli díky zpupné umělé inteligenci soustředěné do vzájemně provázaných sítí svými tvůrci vyhlazeni. Téměř. Po letech se opět objevují a jsou rozhodnuti smést vše živé.

**QUARIANÉ**
Zakuklení ve svých maskách a neprostupných skafandrech, Quariané jsou nomádskou rasou přežívající v nehostinných podmínkách. Kybernetický oblek nesundávají nikdy, a snad proto jsou schopni vydržet určitou dobu ve vzduchoprázdnu. V atmosféře na jejich lodích by člověk nepřežil. Mají omezené zdroje, a tak je rodinám povoleno pouze jedno dítě.

**TURIANÉ**
Nejkrutější rasa, která byla začleněna do Koncilu nejpozději, a to jen díky pomoci při potlačení vzpoury kroganů. Biologickými zbraněmi zapříčinili neplodnost celého druhu, čímž jen potvrdili své barbarství a mimochodem přispěli ke zrodu hlavního záporáka Sarena.

**PROTHEANÉ**
Prastará a podle všech předpokladů již neexistující rasa, která vybudovala vesmírnou stanici Citadela a poprvé v našem známém vesmíru podnikla mezihvězdné lety. Skutečně její zástupci vymřeli a objeví se ve hře pouze prostřednictvím odkazů z minulosti a artefaktů?

život ve vesmíru, nebo jestli si v další vlně voleb naklikal minulost jediného přeživšího tragické nehody, válečného hrdiny nebo bezohledného hulváta, který na následky svých činů příliš nehledí. Hlavně aby byly splněny rozkazy.

Spousta akce, mezihry s ostřelováním pevnosti v obrněném vozidle Mako – bude to ještě RPG? Ke kladné odpovědi navádí taktická pauza na pravém nárazníku, kterou má hráč používat v drtivé většině soubojů. Objeví-li se nad hlavou protivníka rudý trojúhelník indikující nepřátelství postavy, stisknutí zastaví čas, vyvolá poloprůhledné radiální menu akcí a nechá hráče přemýšlet nad kombinacemi dovedností jednotlivých postav v partě a logikou jejich sledu.

Z přehledné nabídky je možné vybírat zbraně, druhy útoků nebo předměty z inventáře, ale také biotická kouzla. Pořadí akcí jednotlivých členů party má reálný význam, neboť jeden útok může znásobit sílu jiného. Co takhle zkusit uvěznit protivníka ve větrném víru, což mu srazí obranné statistiky, a poté jej jinou postavou prošpikovat palbou? Velký příslib do pokročilých fází hry je gradace soubojů v několika směrech. Před hráčem se budou neustále otevírat nové druhy útoků, zbraně dospívající od pistolí přes brokovnice až po futuristická děla. V jejich zaměřovačích se mají objevovat stále noví a noví protivníci z širokého repertoáru roztodivných ras. Pauzování je navíc tak flexibilní, že od něj lze zcela upustit a hrát Mass Effect jako klasickou akci z pohledu třetí osoby, což přijde vhod při probíhání dříve objevenými lokacemi s hromadami slabých protivníků. Umělá inteligence členů party se pak o sebe dokáže autonomně postarat – používá lékárničky, automatizuje útoky apod.

**VOJÁK NEBO ŘEČNÍK?**
Mass Effect bude v ukecanosti soupeřit s odpoledními talk show. Tam, kde Jade Empire brzy nudilo předvídatelnými rozhovory a hráč přestal mít sílu na čtení tisíců řádek textů, se Mass Effect snaží prezentovat rozhovory poutavě a z každého udělat přemýšlivý zážitek. Do víru konverzace hráče zatáhne další kruhové menu, které ve své pravé části zobrazí jednotlivé odpovědi na otázku NPC, a pokud hlavní hrdina dokáže odhadnout povahu zpovídaného, ukáže se nalevo také předpokládaná reakce. Proklamovaným trumfem Bioware se má stát právě volba odpovědí. Nejsou zde otrocky vypsané věty, jež postava po odkliknutí tupě zopakuje, nýbrž pouze náznaky k výběru.

Lze například zvolit odpověď, která je popsána pouze rámcově jako dobrá nebo špatná. Co postava následně řekne, bude vždy překvapením, přičemž v závislosti na reakcích se hráč někdy dočká poměrně drastických výsledků. Hraje-li například za bezohledného zabijáka, může původně nezávazná konverzace skončit i nenávratným odprásknutím zpovídaného. Je otázkou, jak se takto nepředvídatelný systém dialogů osvědčí v praxi, nicméně příslib v donucení hráče myslet dopředu a nejen odklikávat volby vypadá v teoretické rovině skvěle.

Ostatně stejně jako na vizuální úrovni. Zatímco v jinak nadějném RPG na PC Zaklínač postavy během rozhovorů opakují jednu a tu samou generickou animaci, tvůrci Mass Effect zpracovali dialog s každou NPC separátně a vdechli jim skutečný život. Mimozemšťané pohybují očima, tváří se podle nálady a gesta plynule navazují na konverzační zlomy. Hra kraluje stejně jako Knights of the Old Republic na původním Xboxu zejména na poli speciálních efektů a detailních modelů. Odlesky skafandrů a shadery kůže humanoidů patří k tomu nejlepšímu, co bylo doposud v epických RPG k vidění. A důvod? Časté uzavření děje do kosmických lodí a vesmírných instalací ukrytých pod vysokým stropem skleněných kopulí, za kterými se míhají trysková taxi a kde zbývá hrubý výkon na detaily.

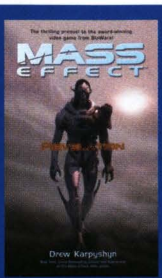
Přesto se hráč podívá do exteriérů s o něco hranatějšími, byť stále atraktivními skalními útvary a mořskými pobřežími na vzkvétajících planetách, nebo časem ohlodanou architekturou na jiných. Příkladem budiž nehostinná planeta Feros, kterou se lidstvo navzdory extrémnímu klimatu snaží kolonizovat, protože se na jejím povrchu nachází opuštěné protheanské město. I kdyby nefungovaly herní principy, působí Mass Effect dojmem profesionality, autentičnosti je poplatné i ozvučení. Osazenstvo barů šumí do rytmu hudby svým klábosením, v lesích švitoří ptáci apod.

Těšit se na nový titul od Bioware je povinností každého příznivce nejen RPG, ale obecně dobrých her. O to více potěší, že firma nevsází pouze na kartu této premisy, ale opět přináší nové dobrodružství kořeněné drobnostmi posunujícími americko-evropské hry na hrdiny kupředu. Důmyslný systém konverzace prožene hráče galaxií a vedle stovek rozhovorů jej nechá naládovat fotony do těl zlotřilých emzáků nebo se jen vydat vstříc hlubinám vesmíru ve svém křižníku. A pak že kosmické eposy skončily s poslední epizodou Hvězdných válek.

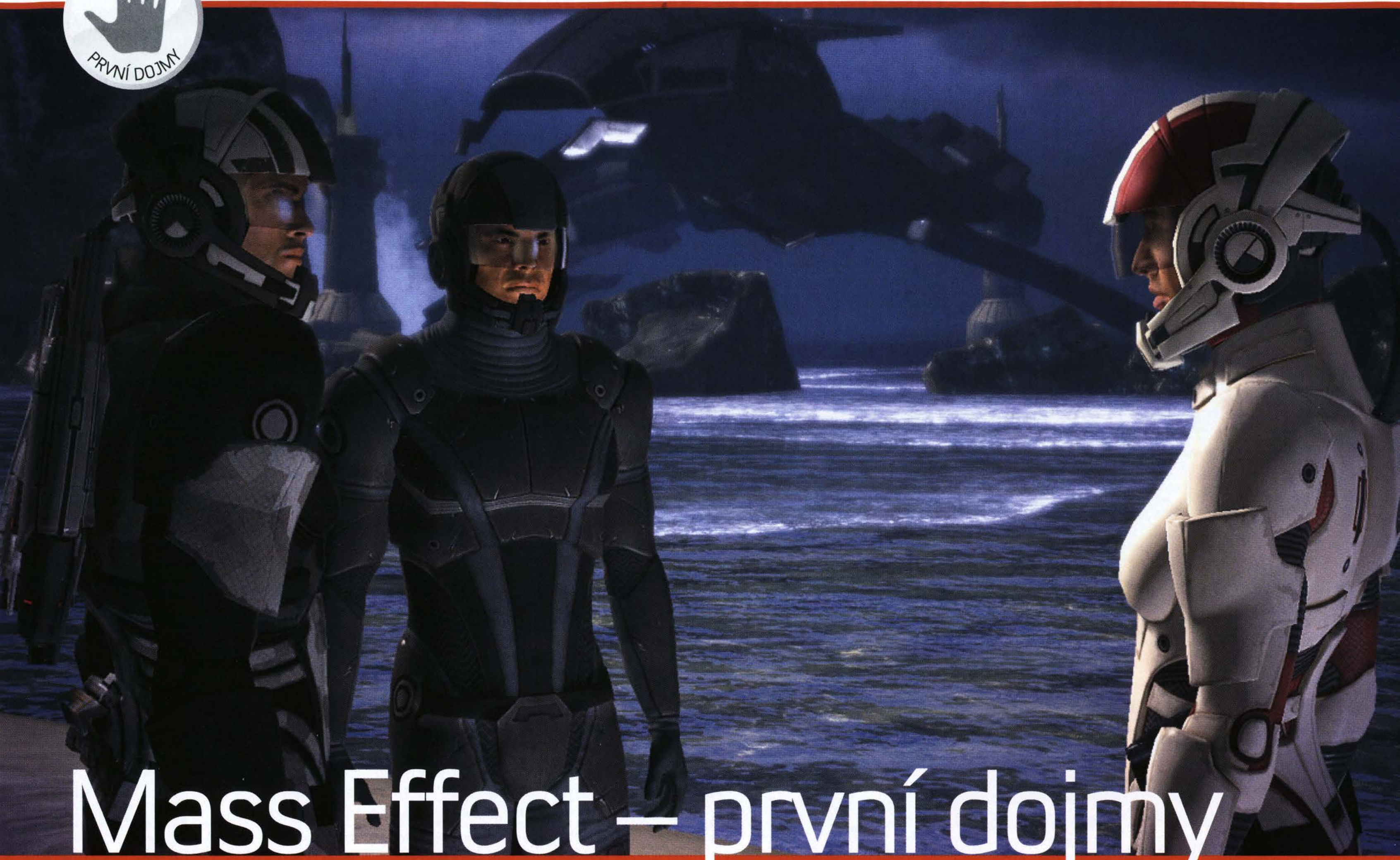
## SAREN ARTERIUS – CÍL HRÁČOVA ZAMĚŘOVAČE

**Silný příběh potřebuje především dvě věci – drsného hrdinu a jeho antagonistu. V Knights of the Old Republic jím byl ďábelský Darth Malak, zde jej na trůně střídá bývalý turianský Spectre, který „díky" své xenofobní povaze k smrti nenávidí všechny pozemšťany. Saren se spojuje s armádou neorganických Gethů, aby se postupem času dostal do jejího velení a vedl vyhlazující výpravu proti veškerému lidství. To si již říká o pořádné nakopání mimozemské zadnice, ne?**

## O MASS EFFECTU PŘED MASS EFFECTEM




**V zájmu propagace a rozšiřování herního světa vycházejí doprovodné knihy k sériím Warcraft nebo například naposledy Halo, ovšem jen málokdy předchází literární dílo vlastní hře. Novela Mass Effect: Revelation od spisovatele Drewa Karpyshyna vyšla již prvního května tohoto roku a snaží se jakožto prequel herního příběhu vytvořit podhoubí celé galaktické historie. Začíná v roce 2157 a postupně popisuje nové vynálezy lidské rasy, otře se o civilizaci Protheanů, kteří záhadně vymizeli před 50 000 lety, a mezi tím vším se zaobírá myšlenkou umělé inteligence ve vesmíru. Jde o první díl z celé série připravovaných knih, další díl se bude jmenovat Mass Effect: Revolution.**




# Mass Effect – první dojmy

## Jak vypadá nejžhavější vesmírné RPG tohoto roku v akci? Nažhavili jsme plasmové motory a zaletěli vstříc hvězdám

**BIOWARE** neustále zkoumá limity moderních RPG. V případě Mass Effect se dostala až na samotnou hranici oddělující žánr od běžných střílleček, ovšem pozor, nepřekročila ji. Jak prozradila živá ukázka, titul lze skutečně hrát jako střílečku z pohledu třetí osoby, ovšem s diferenciací zbraní do čtyř typů (pistole, útočné pušky, brokovnice a odstřelovačky), statistikami hrdinů a zadáváním příkazů v rámci party – vším, co dělá z tupé akce propracovanou hru na hrdiny. Spoluzakladatel firmy Dr. Greg Zeschuk sám říká: „Vlastně je to jistý druh taktické střílečky," a při pokusu nezabít se o ztřeštěné zkratky dodává: „Zkusili jsme RPGifikovat žánr FPS."

O funkčnosti nového systému přesvědčil výsadek na planetě, kam se hráč vydá v raném stádiu hry po boku turianského spectrea Nihluse. Ten plní roli mimozemského supervizora za zády hlavního hrdiny Sheparda. Přestože základ hry tkví v rozhovorech, přesvědčování a tahání informací z jiných postav, mírová jednání se budou odehrávat především na neutrálních a přátelských kosmických stanicích. Návštěvy cizáckých planet jsou mnohem nebezpečnější, i když tomu první pohled na zadání mise nenasvědčuje. V našem případě měl Shepard zjistit bližší informace o prastarém artefaktu, jenž byl v aktuálním světě nedávno nalezen. Místo vykopávek však již obsadila kybernetická rasa Gethů v roli hlavních záporáků pod vedením ďábelského turiana Sarena Arteriuse (více viz boxík). Stačí vykouknout z výsadkového modulu, a spouští se zuřivá akce nábojů a zvláštních schopností.

V tříčlenném týmu hráč vždy ovládá pouze Sheparda, míří na nepřátele, analogem se snaží uhýbat a krýt, zatímco další účastníci výpravy více méně kopírují jeho akce a pokoušejí se působit na pohled inteligentně – volí nejvhodnější zbraně, používají lékárnicky a obecně přispívají k bezproblémové týmové spolupráci. Po několika smrtelných zachrastěních plechových Gethů akce odsýpá jako po másle z implantovaného třetího vemene pravé kroganské krávy.

Nicméně za okamžik protivníků přibývá a jejich plátování se stává neprostupnější – je čas zapojit nárazníky! Levý nárazník buď rychle přepíná mezi dvěma primárními zbraněmi, nebo po přidržení zastaví celou hru a nechá hráče vybrat z celého arzenálu ukrytého v batohu. Pravé tlačítko funguje podobně pro výběr výbavy a schopností členů týmu, přičemž D-pad jim udílí schématické rozkazy. Zastavený čas přináší do prvoplánové akce řadu taktických možností, přesně jako v Knights of the Old Republic. Je libo jednou kouzlící postavou srazit protivníkovy statistiky k zemi a pomocí zbytku úderného týmu jej odpravit střelbou? Stačí předem zvolit správné zbraně, zadat rozkazy a spustit sled událostí rozsévajících smrt.

Nehostinnost řady planet půjde až za mantinely armád Gethů, Turianů a dalších konvenčních nepřátel. V exteriérech, jež působí vzdušným, otevřeným dojmem, byť jsou po delším zkoumání prostorově omezené, bude hráč ostřelovat obrněné pevnosti nebo stacionární děla. Prostředníkem k výměně projektilů se stane šestikolový transportér Mako, který je dle tvůrců právoplatnou postavou v rukou jeho řidičů. Držitelé řidičského oprávnění na Warthog z Halo se po usednutí za volant budou cítit jako doma – houpavá jízda překonávající terénní překážky je pohodlnější než chůze pěšky, a navíc je na střeše namontován těžký samopal po boku dalekonosného děla. S nimi již nepředstavují problém ani ti nejvytvrdlejší nepřátelé.

Komicky pouze působí, že tvůrci dovolili hráči s vozidlem skákat, aby předvedlo svébytný charakter a oživilo hru. Přesto je Mako vkusnou vložkou doplňující bohatost již tak obsáhlého repertoáru různých stylů hry – v Mass Effect si má šanci na své přijít každý milovník dialogů, RPG statistik, sbírání předmětů, akce a nyní okrajově i závodění.

# Velký rodokmen her od Bioware

# Mass

## SHATTERED STEEL (1996)

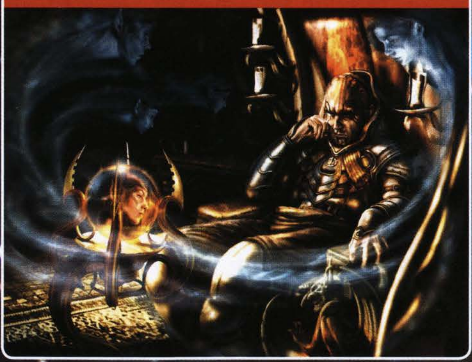
V polovině devadesátých let byly na vrcholu popularity simulátory velkých bitevních robotů. Shattered Steel se pokusila o něco konvenčnější přístup a místo složitého ovládání se spoustou podpůrných systémů nabídla čistou akční hratelnost. A vyšlo jí to.

## FAKTOR DOBRÉ HRY

Existuje pouze málo společností, které nikdy nesešly z chodníku vysoko hodnocených titulů. Ať již jsou hry jako Shattered Steel nebo MDK 2 zapomenuty, vždy představovaly kombinaci profesionálně odvedené práce, grafiky a skvělé hratelnosti. Když se přihlédne k riskantnosti některých projektů firmy, o to překvapivější jev se jedná. Vyjde firmě i RPG se Sonicem a nepřevaří léta vyvíjený titul Dragon Age?

## BALDUR'S GATE (1998)

Obrovské RPG na čtyřech CD s ručně předkreslenými obrazovkami a neskutečně pohlcujícím příběhem, jenž ožil desítkami nezapomenutelných postav v čele s křečkem Boo nebo krásnou Jaheirou. Poprvé se představuje vynikající systém pauzování soubojů a vztahů mezi postavami v partě.



## RPG JAKO ŘEMEN

V začátcích měli tvůrci práci ulehčenu – v Baldur's Gate pouze digitalizovali papírový systém AD&D. Udělali to ovšem tak bezchybně, že v budoucích letech vytvořili pravidla vlastní, pro účely hry intuitivnější a především funkční. V každém titulu se hráč setká se stovkami předmětů, jimiž šatí a vybavuje své hrdiny, piluje jejich statistiky a od premiéry KotOR se dokonce může během celé hry přiklánět k dobru nebo zlu. RPG v podání Bioware, to jsou spletité vztahy mezi postavami v partě (mohou se nenávidět, milovat), rozmáchlé dialogy a například také velká porce nelinearity.

## FRENETICKÁ AKCE

Návrháři z Bioware jsou mistry jak košatých dialogů a výpravy, tak střílení, sekání, sublimování a porcování nepřátel všemi jinými způsoby. Dle Grega Zeschuka se chce společnost právě k takové akci brzy vrátit – již Mass Effect představí rozšířenou akční složku ve srovnání s předchozími RPG. Dočkají se hráči někdy Shattered Steel 2?

## MDK 2 (2000)

Pokračování legendární akce od Shiny sice nesklidilo takový úspěch, ale svou akcelerovanou 3D grafikou a čtyřrukým psem v jedné z hlavních rolí představilo prudce hratelnou a především ztřeštěnou střílečku, ve které padly tisíce mimozemšťanů.

## NEVERWINTER NIGHTS (2002)

Prototyp RPG, ve kterém se měli hráči stát skutečnými pány jeskyně jako v regulérní deskové hře AD&D a v mocném editoru sami tvořit dobrodružství. Na tuto stránku se nicméně zaměřila pouze fandovská komunita, zbytek byl více uchvácen tvůrci připravenou kampaní a jejím rozšířením ve skvělých datadiscích.

# Effect

## RPG S JEŽKEM SONICEM V HLAVNÍ ROLI (?)

Firma Bioware se ráda pouští do projektů, které si již ve fázi konceptu říkají o nálepku „ztřeštěnost." Své štěstí nyní zkusí u produkce vůbec první velké dobrodružné hry s maskotem společnosti Sega, přičemž o pouhé sbírání mincí na pokroucených plošinkách rozhodně nepůjde.

## PAUZOVACÍ SOUBOJE

Na tahy, nebo v reálném čase? Takové bylo dilema, než přišla Baldur's Gate a masově obsadila mezerník do role nejpoužívanější klávesy. Zastavoval se jím čas, který mohl hráč využít k rozdělení příkazů všem postavám v partě a promyslet si postup v těžkých soubojích. Systém přežil dodnes, přičemž k jeho největším výhodám patří flexibilita. Jsou v okolí slabí nepřátelé? Hráč je zabije bleskově v reálném čase, zatímco u složitějších bitek potrápí mozek.

## DRAGON AGE (?)

Dlouho vyvíjené RPG, jež se má stát pokračovatelem řady fantasy her od Bioware. Tentokrát však není založeno na pravidlech AD&D, ale představuje vlastní scénář, v němž hrají hlavní roli draci a chrabří hrdinové vidění z pohledu třetí osoby.

## ABSOLUTNÍ ZASAZENÍ

Charakteristické pro všechny hry od Bioware je jejich pozadí. Vždy jde o maximálně komplexní universum plné vzájemných provázaností bez výrazných skulin. Ať již šlo o převedení Mečového pobřeží z historie AD&D v Baldur's Gate nebo vesmíru Hvězdných válek v KotOR či vybudování mytologie z Jade Empire, hráč měl co dělat, aby objevil všechny zákonitosti světů. Mass Effect jde ještě dál – jeho zasazení podepírá novela Revelation (viz boxík), která je pouze první z řady.

## JADE EMPIRE (2005)

Z jiného soudku než ostatní RPG od Bioware je dialogově gargantuovské vyprávění z dálné Asie. Autoři vybudovali vlastní svět, jeho mytologii, pravidla i nádherný grafický styl hned vedle soubojového systému využívajícího množství naučitelných stylů.

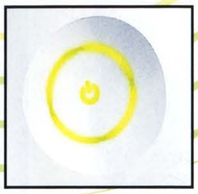
## STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (2003)

Jaké bylo překvapení, když po dvourozměrné Baldur's Gate a izometrických Neverwinter Nights přišlo RPG, které představilo filmovou kameru, akční souboje a předvedlo, že i s licencí lze vybudovat legendární hru? Důkaz, že také originální herní příběh se může vyrovnat tomu ze stříbrného plátna.

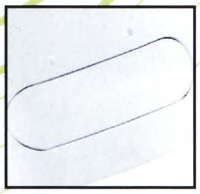
Jump in...

# PROZKOUMEJ

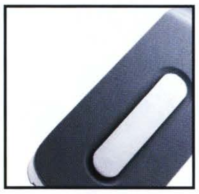
## kabát svého Xboxu 360 a všechny jeho kapsy



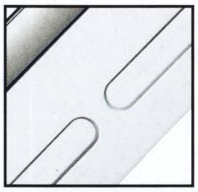
**Světelný kruh (světlo života)**
Okolo vypínače Xboxu se nachází světelný kruh rozdělený na 4 části, které upozorňují na zapojené ovladače, stejně jako na odpojené kabely a chyby.



**2 přední USB sloty**
Nejlépe využitelné pro drátové ovladače i nabíjení těch bezdrátových (pokud máte Play and Charge kit). Slouží také k připojení fotoaparátů, MP3 přehrávačů, volantů a jiných zařízení. Při nevyužití jsou zakryty pružnou záklopkou.



**20GB harddisk (dá se koupit zvlášť) 2 499 Kč**
Není nutný – v případě zakoupení Core verze Xboxu 360 ho nahradí paměťové karty, ale opravdový hráč pevný disk potřebuje na stahování demoverzí, videí a jiného obsahu z Xbox Live.



**Paměťové sloty 888 Kč (64MB verze), 1 199 Kč (512MB verze)**
Ukládejte na ně své herní světy, Xbox Live účet a Gamer Profile. Pomocí paměťových karet se tyto informace dají přenést i na jiné konzole. K dostání jsou 64MB a 512MB jednotky. Užitečné zařízení, ale spíše pro rekreační hráče. V porovnání s harddiskem jsou totiž finančně dost nevýhodné.

**DVD mechanika**
Stříbrná krytka pro Premium konzole a bílá pro Core verzi. Otevírá se manuálně, pomocí gamepadu nebo ovladače „remote control". Nikdy nehýbejte s Xboxem, pokud je v mechanice médium!

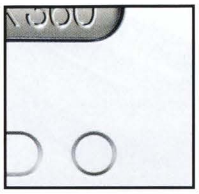
**Faceplate od 400 Kč**
Nelíbí se vám už barva Xboxu? Pořiďte si nový faceplate, který můžete měnit dle libosti. K dostání je ve spoustě barevných variací zkrášlujících konzoli.

## Doporučené doplňky

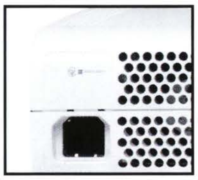
**Play and Charge Kit – 499 Kč**
Přestaňte plýtvat AA bateriemi a kupte si tuto věcičku. Nabíjecí baterie a kabel vám dovolí hrát i při nabíjení. Nutnost pro každého pravidelně hrajícího majitele Xboxu 360 s bezdrátovým ovladačem.

**Bezdrátový ovladač – 1 299 Kč**
Nejelegantnější funkční gamepad, který kdy člověk vyrobil! Investujte do dvou bezdrátových ovladačů a aspoň jednoho Play and Charge Kitu pro ultimátní herní pohodlí!

**HDTV – Od 20 000 Kč**
Abyste ze svého Xboxu 360 dostali maximální výkon, potřebujete HDTV. Mrkněte se po HD Ready logu, což zaručuje minimálně rozlišení 720p, komponentní vstup a po 10ms nebo nižší odezvě.



**Synchronizační tlačítko**
Zmačkněte tohle tlačítko na Xboxu 360 a na bezdrátovém ovladači, čímž obě zařízení propojíte a můžete hrát. Užitečnost této hračičky poznáte, když si váš kamarád přinese svůj bezdrátový ovladač na multiplayerový dýchánek.

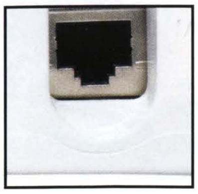


**Síťový vstup**
Sem připojujete Xbox 360 ke zdroji napájení. Pamatujte, že zdroj (familiárně označovaný jako „cihlička") musíte mít na dobře větraném místě!

**A/V Out**
Připojí váš Xbox 360 k televizi či k hi-fi věži kvůli audiu a obrazu zvlášť. Slouží také jako výstup pro VGA, komponentní či kompozitní kabel, optické audio, RCA stereo a u Elite HDMI (podle toho, jaký kabel použijete).

**Slot pro Wi-Fi adaptér a USB port**
Wi-Fi adaptér se zapojuje do tohoto slotu. Stejně tak do něj připojujete HD-DVD mechaniku, pokud ji máte. Vzadu najdete ještě jeden USB port vhodný třeba pro připojení kamery Vision, aby zbytečně nezaplácávala přístupnější konektory na přední straně Xboxu.

**HD-DVD mechanika – 4 999 Kč**
Protože je vaše mašina už teď plná pokročilých grafických technologií, stačí vám jen dokoupit HD-DVD mechaniku a z Xboxu máte rázem super-moderní přehrávač, za který byste jinak zaplatili o několik tisícikorun více.



**Ethernet port**
Pokud nemáte doma bezdrát, ale jen optickou síť, připojíte k ní svou konzoli právě díky tomuto portu a pak už jen brouzdáte na Xbox Live. Slouží také ke spojení dvou Xboxů 360 pro hraní přes System Link (což lze i bezdrátově).

## Základní dilema

**Xbox 360 Core – 7 990 Kč**

» Bezkonkurenční cena a možnost hrát veškeré hry na Xboxu 360. Často i s hrou dle výběru zdarma
» S drátovým ovladačem, kompozitním kabelem a bez harddisku a pamětové karty

**Xbox 360 Premium – 9 990 Kč**

» Nejlepší poměr cena/výkon
» S bezdrátovým ovladačem, 20GB harddiskem a komponentním (i kompozitním) kabelem
» U některých prodejců dostanete spolu s několika dalšími hrami

# OXM přehlídka hardwaru

Všechen nadstandard, který potřebujete k opravdové herní extázi. S těmito oficiálními specialitami se nemůže nic měřit.

**Nejzajímavější novinkou posledních měsíců je bezesporu vydání Xbox 360 Elite, černé konzole se 120GB pevným diskem! Elite nabízí plnou podporu HDMI a zajistí vám spoustu volného místa potřebného pro dema, uložené pozice a další. Už nikdy žádné otravné mazání!**

**Xbox 360 Elite 13 999 Kč**
» Konečně v černém
» Velký 120GB pevný disk
» Černý bezdrátový ovladač, černý headset a černý HDMI kabel

**Xbox 360 Play and Charge Kit (černý) 599 Kč**
» Pro ty, kteří chtějí, aby jim vše sedělo k nové Elitní konzoli
» Samozřejmě funguje i s Core a Premium jednotkami, pokud je budete chtít mixovat

**Xbox 360 Messenger Kit 1 199 Kč**
» Zastrkává se do spodní části ovladače
» Funguje jako klasická klávesnice, jen je více kompaktní
» Podsvícená klávesnice pro psaní před domácím kinem a v temných místnostech

**Barevné bezdrátové ovladače 1 299 Kč**
» Brzy budou dostupné v růžové, ledově modré a vojenské modré barvě a také dva druhy ovladače Halo 3 Special Editon (jsou na trhu).
» Fungují se všemi modely Xboxu 360

**Halo 3 Xbox 360 (Mongooose Edition) 11 990 Kč**
» Obsahuje 20GB pevný disk, bezdrátový ovladač ve stejné zeleno-zlaté barvě jako konzole, HDMI a Play and Charge kit. Funguje se všemi výše jmenovanými příslušenstvími

# Nejlepší hry jsou na Xbox 360.

Společenství začíná senzačními hrami a nikdy nekončí. Zvláště když se k němu dostanete přes nejlepší tituly jako Halo®3, Mass Effect, PGR4, Guitar Hero 3 a Call of Duty.

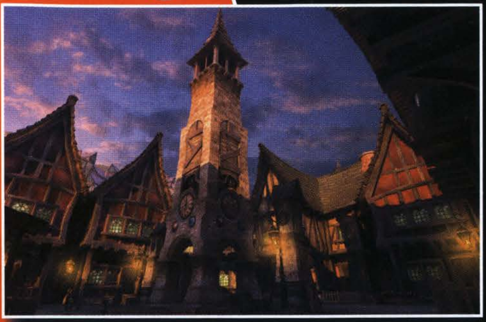
©2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

# Next

**Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže, i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her**



na straně 26 **Fable 2**

na straně 42 **Battlefield: Bad Company**

na straně 44 **Tony Hawk:** rozhovor se známým skaterem

na straně 08 **Mass Effect**

## NOVINKY


18 **Reportáž z Tokyo Games Show**
20 Ninja Gaiden 2
24 Infinite Undiscovery
26 **Fable 2**
28 **Burnout Paradise**
30 Horké novinky pro Xbox 360
31 Střípky o očekávaných hrách
32 **Gears of War 2**
34 Kdo je sakra Don Mattrick?
35 Bully: Scholarship Edition
36 Silent Hill 5


## PRVNÍ DOJMY


08 Mass Effect
42 **Battlefield: Bad Company**
44 Tony Hawk: rozhovor
46 Dark Sector


XBOX 360

# Jízdní řád

## Bašty budoucnosti pro váš Xbox 360

**19. 10.**
- Eternal Sonata
- Half-Life 2: Episode 2
- Portal
- Team Fortress 2
- The Orange Box

**26. 10.**
- NBA 2K8
- Pro Evolution Soccer 2008
- Virtua Fighter 5

**31. 10.**
- Tony Hawk's Proving Ground

**2. 11.**
- Bladestorm: The Hundred Years' War
- Naruto: Rise of a Ninja
- The Simpsons Game
- Guitar Hero III: Legends of Rock
- TimeShift

**9. 11.**
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Dynasty Warriors: Gundam
- WWE SmackDown vs. Raw 2008
- Alone in the Dark

**16. 11.**
- Assassin's Creed

**23. 11.**
- Kane & Lynch: Dead Men
- Mass Effect
- Ace Combat 6: Fires of Liberation
- Need for Speed ProStreet

**30. 11.**
- The Golden Compass

ZÁŽITKY Z DALEKÉHO JAPONSKA

REPORTÁŽ

JAPONSKÝ KOUTEK - TGS 2007

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

# REPORTÁŽ Z TOKYO GAME SHOW 2007

Z evropského pohledu možná Tokijská herní show není tak přitažlivá jako nedávná Games Convention. Koná se neuvěřitelně daleko v podivné zemi, kde se nepíše latinkou. Je plná her, co u nás nejspíš nikdy neuvidíme. A většině z nich, pro které se tam nadchneme, potrvá ještě dlouhou dobu, než se dostanou do mechanik našich miláčků. I tak se ale TGS nedá přehlédnout, protože ani jeden z gigantů herní scény si nenechá ujít tuto příležitost k oznámení nových zajímavých informací a předvedení, co se zrovna kuchtí v jeho kancelářích.

Letošní TGS sice nepřetékala množstvím nových šokujících oznámení, ale i tak všem nabídla možnost zkusit několik velmi očekávaných titulů na všechny možné platformy. Velké stylové stánky Microsoftu a Sony se nedaly přehlédnout a hráče mávající ovladačem Wii i hráče s tužtičkou Nintenda DS bylo možné vidět téměř ve všech rozlehlých halách Makuharského výstaviště, kde se výstava konala.

### DOMÁCÍ STŘEDEM POZORNOSTI

Největší pozornost samozřejmě budili giganti japonské herní scény – Square-Enix, Konami a Capcom, jejichž stánky byly dokonce rozdělené do několika sekcí. Square-Enix lákal svým uzavřeným promítacím sálem se zbrusu novými trailery na tituly z netrpělivě očekávané kompilace Fabula Nova Crystalis. Obě chystané Final Fantasy XIII (zatím) pouze pro Playstation 3 opět nadchly úžasnými filmovými sekvencemi, ačkoliv absence jakékoliv herní ukázky zamrzela. Představeny byly také tři nové Kingdom Hearts hry na oba nejnovější handheldy a mobilní telefony. Popularita RPG veterána v Japonsku je neochvějná, a proto ani nepřekvapily čekací doby u promítací místnosti, které se ve dnech pro novináře pohybovaly kolem hodiny.

Dále jste si mohli u kruhových stánků zahrát všechny chystané předělávky starších klasických titulů, jakými jsou Final Fantasy IV pro NDS či Star Ocean pro PSP. V obou případech byla vaše snaha oceněna pěknými upomínkovými předměty. Velkou část stánku zabíralo mnoho různorodých her pro mobilní telefony, které získávají v Japonsku stejně jako herní konzole stále pevnější postavení. Bylo to poznat i u ostatních vývojářů. O to víc zamrzí, že z mnoha zajímavých titulů si na evropských mobilních telefonech nelze zatím zahrát ani jeden.

### SNAKE VŠUDE KOLEM

Nabídce Konami vládl Solid Snake, který sledoval dění výstavy z plakátů ze všech stran stánku. K jeho dvacetiletému výročí (od vydání první hry Metal Gear Solid) se konala na hlavním podiu speciální vzpomínková promítání a byly ohlašovány nové tituly za účasti samotného tvůrce série – Hidea Kojimy. Fanoušci série (obzvláště japonští) se mají na co těšit. Čeká je například novela v angličtině, superlevná kolekce všech MGS her nebo verze pro mobil s originálním příběhem.

K vyzkoušení byl například Metal Gear Solid Online či jedna z posledních nadějí Playstationu 3 – Metal Gear Solid 4 (spekulace o xboxové verzi jsou stále jenom spekulacemi). Tomu byla věnována pozornost i u stánku Sony – mohli jste si na něm vyzkoušet všemi očekávaný a konečně ohlášený nový ovladač pro PS3 podporující vibrace. Stánek Konami kromě hratelné ukázky nabídl i špičkově udělanou prezentaci. Čekací doba se sice opět pohybovala kolem hodiny, ale fronta stála za to. Malými dvířky byli všichni účastníci nahnáni do vojenského stanu, kde rázem zmizeli novináři – ze všech se stali vojáci. Popis mise (ve skutečnosti popis ovládání hry) obstaral herec, který mluví v japonském originále Snakea, oblečený ve vojenské uniformě. Vše bylo zakončeno pro Metal Gear sérii tolik typickým poplachem.

Když se řekne Capcom, všichni milovníci akčních her si jej nezadržitelně spojí s efektním červenokabátníkem s mečem a puškou. Ano, Devil May Cry 4 se blíží mílovými kroky na obě next-gen konzole. Na TGS jste si mohli prohlédnout několik nových trailerů a samozřejmě také zahrát obě verze. Hra s přibývající číslovkou neztrácí nic ze své efektnosti – právě naopak. A nový hrdina má v rukávu (ruce) pár

TOKYO**GAME**SHOW**2007**

### TOKYO GAME SHOW 2007 V ČÍSLECH

Celkový počet návštěvníků: **193 040**
Počet stánků: **1 735**
Počet vystavovaných titulů: **přes 702**
Počet vystavovatelů: **207**

## HOSTESKY PO JAPONSKU

Na žádné výstavě nemohou chybět tradiční hostesky, které rozdávají pamflety, reklamní předměty a hlavně lákají hráče k vyzkoušení právě jejich hry. Pěkné hostesky jsou polovinou úspěchu. Takže jak uspěly Japonky? Posuďte sami, jaké oblečky a sličné dívky jste mohli zahlédnout na letošní TGS. Nechyběly ani pro Japonsko typické služtičky či gejša.

zajímavých triků, které herní zážitek osvěžují. Ostatně naše první dojmy z hraní jste si mohli přečíst v minulém čísle OXM.

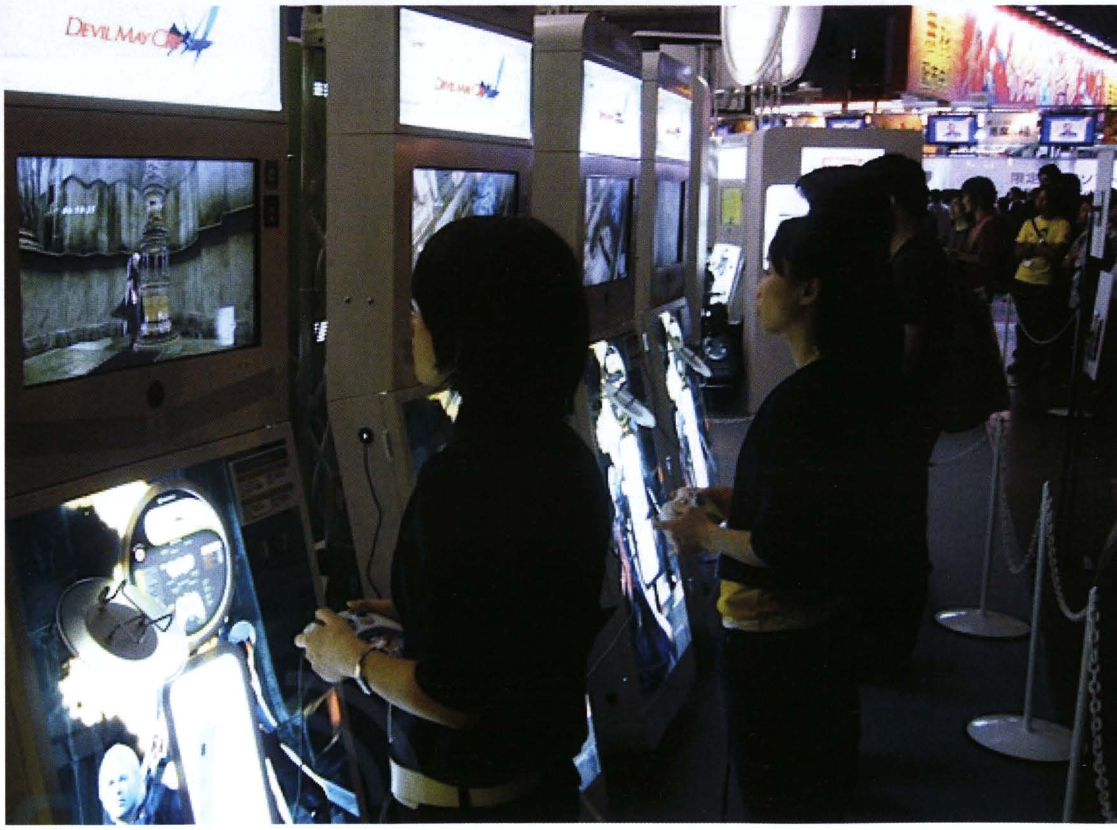
**O TGS PŘED TGS**

A konečně v Japonsku třetí vzadu! Microsoftímu stanovišti vévodilo nově ohlášené pokračování Ninja Gaiden, které si zabralo speciálně stylizovanou část stánku. Nových informací jsme se nedočkali, protože vše již bylo řečeno na konferenci pár dní před startem TGS. Ninja Gaiden 2 představujeme na dalších stranách OXM. Co dál přinesla japonská výstava? Přesné datum vydání RPG Lost Odyssey z dílny tvůrce série Final Fantasy Hironobu Sakaguchiho – 6. prosince 2007 v Japonsku. V Evropě bychom se měli dočkat již v únoru. Ve spolupráci se Square-Enixem se také chystá zbrusu nové RPG Infinite Discovery a na TGS byl promítán první trailer. Svoji propagaci samozřejmě mělo i Halo 3 a Ace Combat 6.

Pokud by vás omrzel randál a neustálé poslouchání a odmítání nabídek něčeho v herních halách, stačilo přemístit se do „nákupní" haly. Zde na vás čekala spousta obchůdků s jídlem – především v Japonsku oblíbená kari rýže a vynikající smažené nudle soba za téměř lidové ceny. Mnohem zajímavější (i když jíst se musí) se jevily obchody Square-Enixu a Capcomu se spoustou figurek, plakátů a různých dalších herních blbinek za už-ne-tolik lidové ceny. V posledních halách měly své zastoupení i japonské univerzity.

Zkrátka na TGS 2007 bylo rozhodně co vidět, rozhodně co zkusit, a i když se nekonal přehršel nových oznámení, každý si našel to svoje. Na slovíčko nuda si v kuželech světel nikdo ani nevzpomněl a kromě herních zážitků si všichni navíc odnesli mnoho zajímavých materiálů o jednotlivých titulech.

*Lenka Vlková*



**ve zkratce**

Divoká a krvavá akční hra pro fanoušky klasických japonských akcí slibuje ještě pestřejší a silnější zážitek než první díl, jenž si dodnes udržuje post jedné z nejvýše hodnocených her v rámci žánru. Žádná jiná hra vám nedá tak intenzivní pocit, že jste skutečný ninja.

**VYDAVATEL:** TECMO/MICROSOFT **VÝROBCE:** TEAM NINJA **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NE, JEN ŽEBŘÍČKY **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

# NINJA GAIDEN 2

## Cesta samuraje nebyla ještě nikdy tak krvavá

**DRUHÝ DÍL** kultovní samurajské řežby, která dodnes patří k nejvýše ceněným klenotům původního Xboxu, na sebe během letošní Tokyo Games Show právem strhnul velkou pozornost. Legendární herní tvůrce Tomonobu Itagaki (kromě jiného autor veleúspěšných mlátiček Dead or Alive), šéf studia Team Ninja, předváděl novinářům hratelnou ukázku z překvapivě pokročilé verze hry.

Úvodní obrazovka obsahovala nabídku osmi úrovní, mezi kterými nechyběl ani New York s obligátní Sochou svobody. Okamžitě mě napadlo, že by se mohlo bojovat přímo na ní – nebo dokonce s ní, skvěle by to zapadlo do tradičně megalomanských soubojů s gigantickými bossy, kterými původní hra proslula.

Aby byli v obraze i ti, kdo jedničku nehráli: hrdinný ninja jménem Ryu Hayabusa se musí prosekávat skrz zástupy bojovníků vyzbrojených stejně tak tradičními sečnými zbraněmi jako samopaly nebo raketomety, přičemž na každém kroku číhá obrovský démonický boss. Ostatně v druhém díle se kromě Japonska nebo USA podíváte také do podsvětí.

Každopádně se zdá, že formule lineárního procházení arén pro souboje s mnoha pěšáky a arén ovládaných monstrózními bossy bude zachována. Hlavním přínosem bude kontroverzní aplikování vyššího výkonu nové konzole na vykreslení doposud nevídané míry brutality – končetiny i hlavy létají vzduchem prakticky neustále (výjimkou není ani přeseknutí protivníka vedví), zatímco hrdina uprostřed té zkázy víří svými zbraněmi takovou rychlostí, že jako divák máte občas problém pochopit, co se právě stalo.

> „Končetiny i hlavy létají vzduchem prakticky neustále, občas doprovázené i přeseknutými trupy"

*Martin Zavřel*

Podle výroku tvůrců se nedočkáme žádné druhé hratelné postavy... ale kdo by ji taky potřeboval, když může být Ryu, že.

## VÍCE NEŽ ČLOVĚK

V kůži Ryua si vyzkoušíte nadlidské schopnosti, reflexy a sílu, jakými vládne pravý ninja. Budete moci uskakovat střelám, dorážet nepřátele mocnými komby, vládnout vylepšeným verzím zbraní z předchozího dílu (upgradování je možné i přímo během hry) i několika novým a chybět nebude ani magie v podobě vyvolávání ničivých uragánů uprostřed bojiště, kterými můžete nejen pobít všechny nepřátele okolo sebe, ale také je například zapálit.

## HRATELNOST PRO KAŽDÉHO

Jednou z nejlepších vlastností prvního dílu byla jednoduchost, s jakou hráč dokázal používat pestrou škálu schopností svého hrdiny. Uhlazené ovládání se tentokrát skloubí s vylepšenou rovnováhou obtížnosti, kterou si ostatně budete moci nastavit hned na začátku hry. Nechybí nová koncepce automatického uzdravování, která po vybití nepřátel v bezprostředním okolí umožní doplnit alespoň část ztraceného života. Chybět ovšem nebudou ani uzdravovací předměty.

## POCTIVÁ PORCE

V příběhu se znovu objeví témata pomsty a přátelství, která vyniknou v rámci řady emotivních zvratů. Ryu bude putovat napříč kontinenty démony napadnutého světa nebo hluboko do podsvětí, aby pomstil masakr svého klanu. Kromě masivního příběhového režimu budete moci nahrát své Karma skóre (získané zabíjením nepřátel) na online žebříčky skrz Xbox Live, nebo se zúčastnit zbrusu nového turnaje „Master Ninja Tournament", o kterém bohužel zatím nejsou žádné bližší informace.

## SLADKOSTI PRO OČI

Ninja Gaiden 2 běží na zbrusu novém enginu vystavěném studiem Team Ninja na míru potřebám hry. Silnější hardware umožnil tvůrcům vložit do hry přes dvě desítky vlastností, které nebylo možné realizovat na původním Xboxu. Od drobností typu oklepání krve z meče po souboji až po celkovou rozlohu lokací nebo detailnost postav je Ninja Gaiden 2 mrazivě nádhernou podívanou. Krvavý uragán přitom poběží divokou rychlostí bez jakéhokoliv kolísání plynulosti.

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

# ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme pro vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360 a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

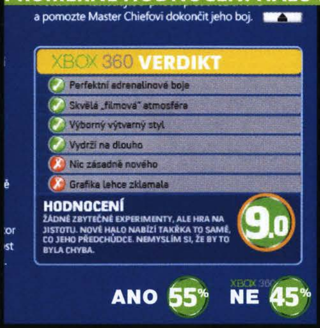
## POMŮŽE HALO 3 MICROSOFTU DO ČERNÝCH ČÍSEL?

Vzpomeňte společně s námi na odvážná tvrzení zástupců Microsoftu, podle nichž se firma v novém fiskálním roce konečně dostane do černých čísel. Mohlo by tomu tak být hned v prvním čtvrtletí! Příjmy z prodeje Halo 3 vyšplhaly k vysněným 170 milionům (a to pouze na území USA!), úspory v některých divizích dále posilují šanci na úspěch. Podle analytiků bude herní divize v černých číslech. Souhlasíme s nimi.

## NOVÁ STŘÍLEČKA ZE SVĚTA COMMAND & CONQUER?

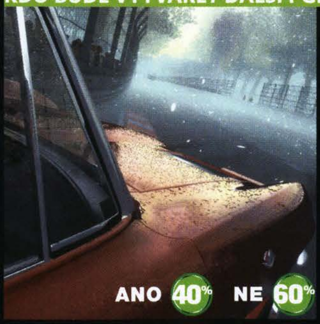
Pamatujete rok 2002, kdy se série strategií Command & Conquer dočkala levobočka – střílečky Renegade? Plány na pokračování byly přesto brzy po vydání hry smeteny ze stolu a tehdejší Westwood byl převelen do studií EA v Kalifornii. Nedávno uveřejněný inzerát na stránkách firmy láká zájemce o pozici sound designera pro vývoj FPS na konzole nové generace. Pravděpodobnost, že jde o „Renegade 2"? Téměř stoprocentní.

## PRŮMĚRNÉ HODNOCENÍ HALO 3 NAD 95 %?



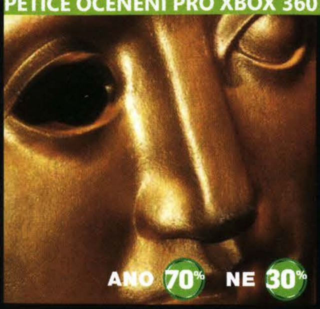

Bioshock zaznamenal úspěch nejen na poli prodejním, když do těchto dnů zmizelo z obchodů přes 1,5 milionů kopií, ale především u (ne)vděčného publika jménem herní novináři. Hra se díky jejich pozitivním verdiktům vyšvihla do čela žebříčku coby nejlépe hodnocený titul pro Xbox 360. Podaří se Halo 3 konkurenta překonat? První týdny tomu napovídají! Udrží se průměrné hodnocení na konci letošního roku nad 95 %? Bude to těsné.

## KDO BUDE VYTVÁŘET DALŠÍ PGR?




S odkoupením Bizzare Creations, jež nově patří vydavateli Activision, vyvstává Microsoftu problém: komu svěří přelomový pátý díl, který by měl pro sérii znamenat malé znovuzrození? Přestože se o pětce hovoří nejdříve v horizontu dvou let, žhavým kandidátem na vývoj je prý studio Turn 10. Budou to právě tvůrci Forzy 2, kterým Microsoft PGR5 svěří? A dokáží se oprostit od prosazované reality, aby hráčům přinesli pravou arkádovou zábavu?

## PĚTICE OCENĚNÍ PRO XBOX 360 HRY?

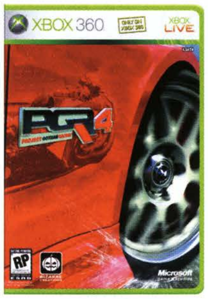



Každoroční BAFTA Awards nevybírá nejlepší hry na základě zavádějících prodejních čísel, ale snaží se posoudit skutečné kvality titulu, dopad na kulturu a uměleckého ducha. Letos bylo nominováno celkem 22 her pro Xbox 360 v 11 různých kategoriích, včetně Bioshocku a Gears of War coby aspirantů na titul nejlepší hry vůbec. V kolika kategoriích zvítězí hra pro Xbox 360? Tipujeme, že nejméně v pěti.

# BYZNYS

**MÁNIE** kolem hitu Halo 3 zasáhla svět. Poté, co Microsoft ohlásil ohromující číslo 1,7 milionů předobjednávek jen v Severní Americe, potvrdili zástupci firmy raketový start, když příjmy z prodeje her v prvních dnech překročily na americkém trhu částku 170 milionů dolarů. Podle analytiků jsou ale tyto příjmy pouhou předzvěstí úspěšných zítřků. Odhady hovoří o tom, že Halo 3 může celosvětově utržit až jednu miliardu dolarů. Úspěšnost hry přitom potvrzují také další zveřejněné informace. Podle nich si v prvních 20 hodinách po zahájení prodeje vyzkoušel multiplayer hry milion uživatelů Xbox Live, čímž se 25. září stalo nejúspěšnějším dnem v historii této online služby.

**TVŮRCE** Project Gotham Racing, britské studio Bizzare Creations, má nového vlastníka. Stal se jím vydavatelský dům Activision, který firmě ponechá vlastní značku,



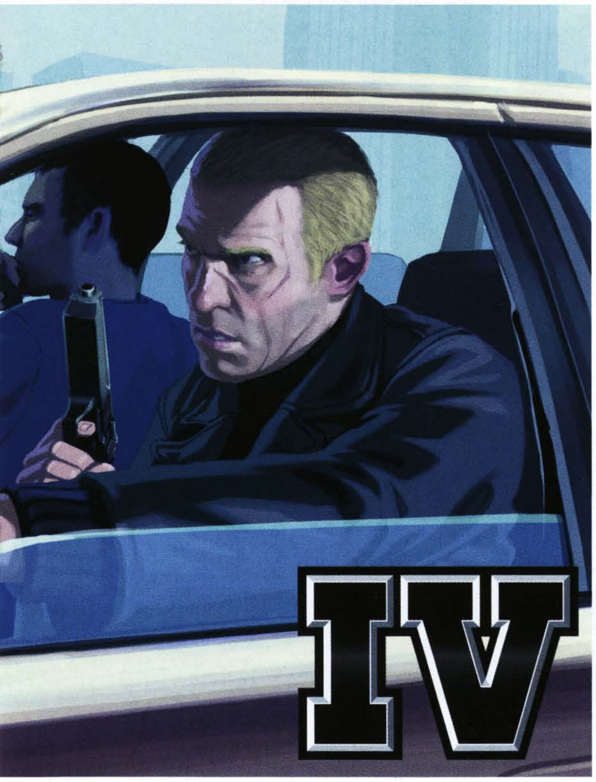

nezměněn zůstává i současný počet 160 zaměstnanců tohoto vývojářského týmu. Bizzare se budou nově věnovat vývoji dvojice AAA titulů, z nichž první by se měl na trhu objevit v roce 2009. Práva na značku PGR zůstávají v rukou Microsoftu, který hledá pro pátý díl nového partnera.

**GTA IV** a její osud má podobu samostatné kauzy, jíž se věnujeme mimo jiné v komentáři v tomto čísle. Nejenže se podle posledních informací

## Český koutek

- O víkendu z 12. do 14. října se uskutečnil pravidelný Xlive sraz největších fanoušků Xboxu 360 u nás. Detaily v příštím čísle!
- Kauza „čeština v Mass Effectu" má další vývoj. Podle posledních nepotvrzených informací se lokalizace nepřipravuje.
- Oficiálním českým zástupcem firem Midway a Atari se stala společnost CD Projekt. Bude Unreal Tournament III v češtině?

**11,6 MILIONŮ** konzolí Xbox 360. Tolik jich prodal Microsoft od zahájení prodeje v listopadu 2005. Přestože řada odborníků zpochybnila toto číslo a označila ho za množství konzolí, které leží na pultech obchodů (a nebylo tudíž prodáno koncovým zákazníkům), Microsoft stále trvá na označení „prodané konzole". Zajímavá je v tomto kontextu zpráva deníku Financial Times, podle jehož informací bylo do konce července (a v případě Japonska srpna) prodáno 9 milionů kusů Wii, 8,9 milionů Xbox 360 a 3,7 milionů PS3. Která konzole skutečně vládne prodejům? Xbox 360 dost možná stále zůstává před japonským Wii. Otázkou je, jak dlouho to bude trvat.




může GTA IV v obchodech objevit ještě před koncem letošního roku, ale zároveň se živě spekuluje o osudu dvojice exkluzivních přídavků pro Xbox 360. Jak již víte, Microsoft za každý z nich zaplatil 25 milionů dolarů. Podle analytiků je však pravděpodobné, že se neobjeví dříve než v posledním čtvrtletí příštího roku. A jak podle nich uškodí případný odklad prodejům hry? Nijak. Michael Pachter očekává, že se Take Two podaří za plnou cenu prodat přes 8 milionů kopií hry, což by znamenalo příjem ve výši zhruba 400 milionů dolarů.

**ZAHÁJENÍ** prodeje Elite a snížení cen u stávajících verzí má již první konkrétní odpověď v obchodních výsledcích z Velké Británie. Podle agentury Chart-Track vzrostly v prvním týdnu po ohlášení změn prodeje Xboxu 360 o skvělých 260 %. Xbox 360 je zároveň od konce srpna silnější než jeho rival PS3, přestože Chart-Track upozorňuje, že se za prvních 38 týdnů letošního roku prodalo prakticky totožné množství obou konzolí. Do konce roku má mít Xbox 360 navrch, a to zejména díky silnému portfoliu her.

**VÝSLEDKY** nové studie v USA poukázaly na prodejní úspěšnost her s věkovým ratingem M, jehož nejbližším ekvivalentem je evropský PEGI rating 18+. Podle závěrů analýzy, jež zkoumala 219 her z kamenných obchodů i 187 titulů dostupných pouze přes online služby, jsou tituly zmíněné kategorie v prodejích úspěšnější i za situace, kdy je velká řada obchodů v souladu se svou strategií odmítá prodávat. Průzkum agentury EEDAR dále uvádí, že hry s průměrným hodnocením nad 90 % dosahují prodejů 531 % nad celkovým průměrem.

**ZLEPŠIT** pozici PS3 na současném trhu má nový model konzole, který na začátku října představila Sony. Verze s 40GB harddiskem se musí obejít bez jakékoliv zpětné kompatibility a do prodeje (nejen) v ČR se dostává za sympatickou cenu 11 190 Kč. Zlevnění postihlo i verzi Starter Pack s dvojicí her MotorStorm a Resistance – nově k sehnání za necelých 14 tisíc korun.

**MICROSOFT** promptně zareagoval na aktivity Sony, která v září ohlásila uvedení TV tuneru pro konzoli PS3 a podepsání dohody s kanálem Sky a snaží se na Xbox Live přinést obsah britské stanice BBC. Potvrdili to zástupci obou firem, dohoda je podle kuloárních informací na spadnutí, stejně jako příchod Marketplace do některých zemí Evropy ještě před koncem roku. Že by se evropští majitelé konzole již brzy těšili na takové klasiky, jakými jsou seriály Červený trpaslík či Jistě, pane ministře?

**SPEKULACE** o možném odchodu vývojářského studia Bungie z náručí Microsoftu rázně ukončilo vyjádření softwarového giganta, který minulý týden formální odtržení firmy potvrdil. Podle oficiálních informací budou oba subjekty nadále v blízkém kontaktu, když si Microsoft ponechává v rukou práva na značku Halo, kterou bude dále rozvíjet s Bungie a „dalšími partnery". Zástupci Bungie zároveň potvrdili, že se do budoucna hodlají primárně zaměřit na konzoli Xbox 360.

**GTA IV** ještě jednou. Známý americký právník Jack Thompson, který proslul žalobami na řadu her v čele se sérií GTA, je přesvědčen, že připravovaný „čtvrtý díl" nepřímo obsahuje jeho osobu. Podle dopisu, který Thompson zaslal federálnímu soudu na Floridě, se v jedné z prvních misí hry objeví právník, jenž zde vystupuje proti hernímu průmyslu – a jako takový bude zavražděn. Thompson tvrdí, že tato postava byla inspirována jeho osobou, a žádá její odstranění ze hry ještě před vydáním. „Zachovejte se adekvátně, nebo ponesete následky," varoval tvůrce z Rockstar Games.

Drby a žhavé info ze světa

## HALO FILM MRTVÝ?

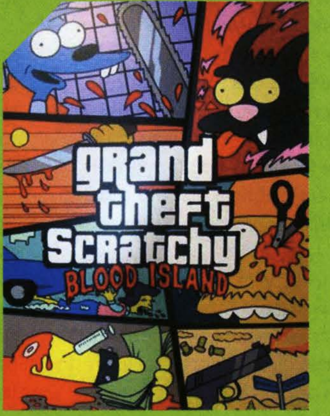
Že to s filmem podle série Halo nevypadá dobře, jsme tušili již delší dobu. Nynější potvrzení z úst režiséra projektu, Neilla Bloomkampa, nás přesto zaskočilo. Film v podobě, jaká byla prezentována, je opravdu mrtvou záležitostí. „Cokoliv, co případně na základě licence vznikne, bude zcela jiným filmem," prozradil Bloomkamp.

Podle něj k ukončení projektu přispělo několik faktorů, zejména poněkud nešťastná kombinace dvou filmových studií 20th Century Fox a Universal. Práce na filmu skončily někdy koncem minulého roku a od té doby se nic nezměnilo. Podle dalších informací mají na svědomí zánik slibného snímku, na němž měl spolupracovat i Peter Jackson, rozepře o financích a zejména rozdělení případného zisku mezi Microsoft a filmaře.

## ROCKSTAR NEMÁ SMYSL PRO HUMOR?

Ačkoli série Grand Theft Auto je sama postavena na parodování určitého životního stylu a americké kultury, pro vtípky na svůj účet zaměstnanci Rockstaru pochopení nemají. V rozhovoru pro Computer and Video Games prozradil hlavní designér The Simpsons Game Greg Rizzer, že museli dělat určité úpravy ve hře po stížnostech ze strany Rockstaru.

Jeden ze zaměstnanců firmy (podle Rizzera pravděpodobně právník) požadoval na lipském veletrhu odstranění plakátu, inzerujícího jednu z úrovní herních Simpsonových – Grand Theft Scratchy, která si bere na mušku právě nejznámější sérii Rockstar Games. Je pravdou, že plakát využívá fontu GTA, ale trocha srandy ještě nikomu neublížila, co říkáte?




## NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY (AUSTRÁLIE, KONEC ZÁŘÍ)

1. Halo 3
2. FIFA Soccer 08
3. Juiced 2: Hot Import Nights
4. Bioshock
5. Skate
6. Medal of Honor: Airborne
7. Stranglehold
8. Gears of War
9. Two Worlds
10. Sega Rally Revo

# ODHALENÍ

NOVĚ OHLÁŠENÉ HRY POD MIKROSKOPEM

Poněkud progresivní způsob otevírání dveří

**ve zkratce**
Hra, kde nic není předem určeno, ale vše závisí na vašem chování, se má stát realitou. Realitou v nádherném hávu a v neskutečně atraktivním prostředí. Nemůžeme se dočkat.

**VYDAVATEL:** SQUARE-ENIX **VÝROBCE:** TRI-ACE **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

# INFINITE UNDISCOVERY

## Svět, který budete tvarovat vy sami

**PŘIPADAJÍ VÁM NĚKDY** hry nudné a stereotypní? Sáhněte po japonském RPG. Paní Originalita se dostaví v nadýchaném hávu a všechny buňky vašeho těla, které se živí nektarem jménem Fantazie, budou sát naplno. Dosud jsme na Xboxu 360 víceméně jen smutně koukali po tom, jak je zásobena konkurence, teď se karta obrací.

Vynikající Blue Dragon od tvůrce legendární Final Fantasy VII Hironobu Sakaguchiho se stal vůdčí vlaštovkou blížícího se hejna. Brzy dorazí Eternal Sonata, ale hlavně i titán japonského RPG trhu Square-Enix pochopil, že vyhýbat se Xboxu 360 není nejchytřejším krokem jeho vydavatelské politiky. Po ohlášení slibného titulu Last Remnant se objevila Infinite Undiscovery, hra pod křídly Square-Enix, za kterou však stojí tým tri-Ace. Ano, ta esa, která excelovala na PS2 se Star Ocean 3.

Asi by nebylo fér předbíhat a tvrdit, že se máme v každém případě těšit na majstrštyk, ale minimálně svět, kde se hra odehrává, je bizarní i na japonská RPG. Planeta Infinite Undiscovery, svět, na kterém pro nás Hiroshi Ogawa a Hajime Kojima připravují slibné dobrodružství, je skutečně unikátním nebeským tělesem. Má totiž měsíc, který temné síly planety připoutaly řetězem. Pochopitelně s cílem získávat energii pro své (jak jinak než temné) cíle. Jejich šílený nápad ovšem připravil planetu o světlo a mění svět v trosky, přičemž hrozí absolutní apokalypsa.

Připomíná vám to něco? Jistě, mako energii, korporaci Shinra a motiv z Final Fantasy VII. Nedá se ale nic dělat, zloduši prostě do japonských příběhů patří a katastrofy (ideálně celoplanetární) také. Přesto smekám před nápadem připoutat gigantickým řetězem celý měsíc. Co je ale pro Infinite Undiscovery (hru, nikoliv planetu) ještě důležitější a co z ní dělá titul, který slibuje proměnu s velkým P?

Tvůrci mají neskutečné ambice. Chtějí využít výkon konzole nikoli jen pro grafiku (ačkoliv ta vypadá více než slibně), ale hlavně na unikátní interakce. Japonci si nikdy ve svých hrách nehráli s fyzikou, takže čekejte něco jiného. To, že každá akce má svoji reakci, víme. Různá konání pak vedou k různým koncům. Geniálně to kdysi vystihl Ray Bradbury v povídce Burácení hromu. Jeho cestovatelé v čase zašlápnou v pravěku motýlka, což změní svět jejich současnosti.

Infinite Undiscovery si nehraje s časovými paradoxy, ale slibuje, že v každé situaci budete mít nekonečné množství možností, které vždy pozmění další děj. Přiznávám bez mučení, že jsem k podobnému názoru skeptický, protože myslím, že tolik variant

Občas se mezi houbaři strhne bitka o bohaté naleziště

## "Vždy máte na výběr. Pokud utečete ze souboje, monstrum probourá zeď, čímž se dostanete do lokací, které byste jinak nenavštívili"

by jednoduše dát dohromady nešlo, nicméně příklad ze strany tvůrců zní zajímavě. Ocitnete se v souboji, ze kterého můžete utéct. Pokud to uděláte, monstrum probourá zeď, čímž se dostanete do lokací, které byste jinak nenavštívili, a samozřejmě tak dojde k ovlivnění následujícího děje.

Zní mi to až příliš fantasticky. Představa, že z každého okamžiku hry vyplynou různé možnosti, které dále změní celý vývoj příběhu, se mi nezdá uvěřitelná. Nicméně i pokud bude mít hra být jen několik (desítek) podobných uzlových bodů, půjde o neuvěřitelnou změnu v hratelnosti. Zvláště pak ve světě japonských RPG, kde jsme zvyklí na přísně nalajnovaný lineární příběh, který se před námi postupně odkrývá a z něhož můžeme odbočit jen do různých subquestů. Podle Ogawy bude tento prvek hratelnosti tak důležitým, že podle něj hra dostala jméno (nekonečno neobjevů).

Třetím překvapením, které si pro nás Infinite Undiscovery schovává v rukávu, je realtime boj. Square-Enix již získal zkušenosti s tímto stylem v online MMORPG Final Fantasy XI a prověřil si ji i v megaúspěšné Final Fantasy XII. Na rozdíl od Blue Dragon nebo dalšího chystaného Sakaguchiho díla Lost Odyssey nenarazíte v Infinite Undiscovery na soubojová okna. Boj probíhá jednoduše okolo vás, to znamená, že když jste v nejlepším, klidně se do něj může přidat vám nepřátelský prvek a bitku prohrajete... ano, mám v tomto kontextu dost temných vzpomínek zvláště na FF XI i FF XII. Samozřejmě, nebudeme si nic nalhávat, hratelnost tím získá na atraktivitě. Tvůrci zatím slibují, že budete moci ovládat čtyři charaktery, mezi kterými půjde při bitvě libovolně přepínat.

Na nápad proměnlivosti hry podle reakcí hráče prý tým přišel již před deseti lety. Tehdy ale neměl k dispozici dostatečně výkonný hardware. Nyní se údajně hráč stane skutečným režisérem a ne pasivním divákem. Zní to všechno příliš krásně, než abych necítil určitou skepsi. Pokud by se však tri-Ace podařilo opravdu stvořit svět, o jakém sní, mohli by bez nadsázky hovořit o revoluci ve světě japonských RPG. Je tu jen jeden problém. Dosud nikdo nic podobného nezkusil. A není tedy jisté, zda skutečně bude pro hráče svět měnící se podle jejich zásahů tím, co chtějí. Ale dost bylo pochyb. V každém případě si Infinite Undiscovery zaslouží podrobné sledování a vyčkávání. Hra je prý ze 40 procent hotová, takže za rok už možná budeme mít šanci vrhnout se do říše nekonečných možností.

*Ondřej Škoch*

**VYDAVATEL:** MICROSOFT | **VÝROBCE:** LIONHEAD | **POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO | **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

# FABLE 2

## Zvelebování sídla a zakládání rodiny, RPG prvky... nenechte se mýlit, nejde o Simáky!

**NETRADIČNÍ RPG FABLE** od herního mága Petera Molyneuxe nadchlo mnoho hráčů, další ale trochu zklamalo. Peter si totiž ukousl příliš velké sousto a nasliboval natěšeným příznivcům virtuální zábavy všechno možné; a ač finální dílko představovalo velezajímavý simulátor života v dynamicky se měnící fantasy říši, očekávaná totální revoluce nepřišla.

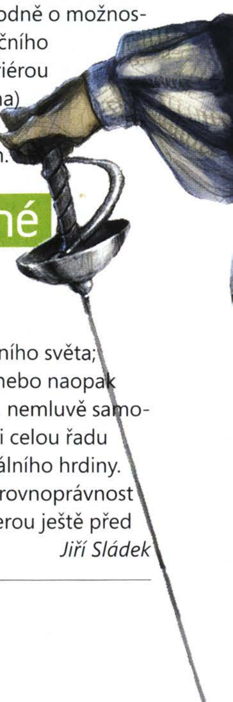
Ale přijde! Alespoň to tedy slibuje neúnavný Molyneux. V chystaném kousku Fable 2 (exkluzivně pro Xbox 360) už nebudete jen provázet ústředního hrdinu od prvních dětských krůčků po léta ctihodného kmeta, ale také třeba založíte rodinu. A vaše ratolesti porostou do takové podoby, kterou jim přichystáte – nedivte se, když se po návratu z nebezpečné výpravy setkáte s bandou rozmazlených a obtloustlých výrostků; sami si za to můžete, neměli jste je nechat nečinně válet v přepychovém hradě s hromadami jídla.

S komplexností herního světa jde až překvapivě ruku v ruce jednoduché ovládání. A „jednoduché" je možná slabé slovo – spíš bychom snad měli říci triviální. Drtivou většinu herních akcí totiž autoři směřují na tlačítko X, pomocí kterého můžete zapříst rozhovor, potvrdit speciální úkony na předem určených místech, ale také mydlit protivníky po hlavě mečem či jiným vhodným nástrojem, povolat na pomoc věrného psa nebo dorazit polomrtvého nepřítele nějakým veselým likvidačním chvatem. Pokud bychom ale řekli,

> „Nedivte se, když se po návratu z nebezpečné výpravy setkáte s bandou rozmazlených a obtloustlých ratolestí"

že ke hraní bude zapotřebí pouze směrová páčka a výše zmíněné „iXko", tak bychom samozřejmě trochu přeháněli. Jasně, v klidných situacích i v boji využijete také další tlačítka; už proto, že se soupeři nebudete laškovat pouze chladnými zbraněmi, ale také kouzly a luky či kušemi – a každý styl boje využije jiné mačkadlo.

Hra nás zavede do říše Albion zhruba 500 let po událostech prvního dílu a opět bude hodně o možnosti volby a svobodě konání. Kromě tradičního výběru mezi dobrem a zlem (a tedy kariérou chrabrého hrdiny či svinského padoucha) půjde i o jemnější nuance zahrnující třeba vztahy k vašim dětem či přátelům.



Svými skutky navíc ovlivníte i vývoj herního světa; můžete přispět k rozvoji měst, zlepšit (nebo naopak zhoršit) vztahy mezi starostou a církví... nemluvě samozřejmě o tom, že budete mít k dispozici celou řadu možností, jak měnit vzhled svého virtuálního hrdiny. Nebo hrdinky, samozřejmě – autoři ctí rovnoprávnost a případným feministickým výlevům berou ještě před vydáním hry vítr z plachet. *Jiří Sládek*

Prvního dílu se celosvětově prodalo přes tři miliony kopií. Bude pokračování stejně úspěšné?

## BODNI HO, PÍCHNI HO, PUSŤ MU ŽILOU!

Co by to bylo za dobrodružnou hru bez četných bojů! K dispozici máte bodné, sečné i drtivé zbraně, z povzdálí můžete nepřítele ostřelovat z luku nebo pušky. A ke slovu samozřejmě přijdou i různá kouzla a čáry. Při boji tváří v tvář si vyzkoušíte různé údery a komba, ale také krytí před nepřátelskými výpady. Přitom by bitky měl zvládnout i méně zkušený hráč, a to i díky výše zmíněnému přívětivému ovládání soustředěnému toliko do několika málo tlačítek.

## VŠUDE DOBŘE, DOMA NEJLÍP

Autoři počítají s tím, že i hrdinové si potrpí na teplo domácího krbu. Obrovský svět Albionu vám nabídne nesčetně možností, kde se usadit: není problém koupit třeba chajdu, honosný dům nebo dokonce hrad! Hráči dávající přednost nocování v přírodě si ovšem mohou zařídit třeba jeskyni. No proti gustu... Některá sídla navíc souvisí s dalšími příjemnými záležitostmi, takže pokud si koupíte hrad, stanete se pánem okolního kraje se vším, co k takovému panování patří.

## KAŽDÝ JEDNOU ZEMŘE...

...ale vy budete moci zemřít samozřejmě víckrát, vždyť jsme přece jen ve virtuální realitě, ne? Vlastně, ono nejde ani tak o smrt, jako spíše o porážku. Herní systém je tu trochu jiný než ve většině videoher obvyklý návrat na poslední checkpoint. Hlavní hrdina prostě dostane pěknou nakládačku, ale po čase se zase postaví na nohy. Ale pozor! Pokud prohrajete nějakou bitvu, zůstanou vám památky v podobě nepěkných jizev. Neúspěšný bijec tak nebude mít zrovna lehkou úlohu při hledání nevěsty.

## KILLING ME SOFTLY

Už v legendární sérii Mortal Kombat hodně hráčů ujíždělo na tzv. finishing moves/fatalitách, tedy závěrečných speciálních úderech, které ukončily trápení zdecimovaného protivníka. Chlapíci z Lionhead chystají něco podobného – po vyčerpávajícím boji si můžete poraženého soupeře pěkně „vychutnat“. Hra se v takové chvíli přepne do filmového režimu, kamera na celou morbidní scénu pěkně zazoomuje a bác, nebožák, který vám hloupě zkřížil cestu, je na pravdě boží...

### ve zkratce

Obrovský a živoucí fantasy svět čeká na prozkoumání. A nepůjde jen o plnění úkolů a boje s nepřáteli, ale hlavně o simulaci hrdinského života. Včetně kupování hradů, milostného života, plození potomků a budování reputace. Tedy, pokud Peter Molyneux tentokrát dodrží většinu svých slibů.

Zákony džungle opět poráží přednost zprava

**VYDAVATEL:** ELECTRONIC ARTS **VÝROBCE:** CRITERION STUDIOS **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** 13. LISTOPADU

NOVINKY

# BURNOUT PARADISE

Jezdci bez limitů dostanou nové palivo. Vysokooktanové benziny jsou pasé, teď se jezdí na Burnout!

**EVOLUCE JE NEÚPROSNÁ**. Mění vše, co jí přijde do cesty, a přesto je na tom paradoxně nejhůř ten, komu se vyhne. Historie naší planety je plná druhů, které tetička evoluce zapomněla navštívit. Na zbytky jejich zkamenělých koster usedá prach v muzeích a paralela s herním byznysem je nasnadě. I když rychlík Burnout dělá vrásky instruktorům v autoškolách už pěknou řádku let, u posledních dílů jsme zpozorovali typické příznaky nevole k jakýmkoliv změnám. A protože následky této choroby bývají tragické, rozhodli se vývojáři naordinovat Burnoutu tu nejlepší medicínu – spousty nových nápadů. Co konkrétně udělali tvůrci z Criterionu pro to, aby se z jejich série nestal brontosaurus?

Prvním nápadem a zdaleka nejdrsnější novinkou je volnost pohybu. Opravdová volnost s velkým V, nový Burnout si totiž bere to nejlepší ze své kaskadérské minulosti a mixuje ji s Test Drive Unlimited, přičemž vzniká lahodný koktejl s novými chutěmi a šlehačkou.

Konkrétně zavítáte do Paradise City, ve kterém řidiči jezdí podle pravidel, dodržují rychlost a stojí na červenou. Nuda! Naštěstí do města dorazí vaše maličkost s autem, které jede už na dvojku sto třicet. Základní princip bude obdobný jako v několika posledních dílech Need for Speed nebo Midnight Club.

> "Burnout si bere to nejlepší ze své kaskadérské minulosti a mixuje ji s Test Drive Unlimited"

Hra vás na začátku jednoduše hodí na silnici – a jeďte si, kam vás srdce táhne. Skvělou novinkou je absence loadingů a věcí s ním spojených, vše jede pěkně on-the-fly. Sbohem řekněte také nekonečnému proklikávání herními nabídkami. Jsou pryč! I když volné ježdění po městě může na první pohled působit dojmem laciné výplně, nic nemůže být tak daleko od pravdy. Kromě multiplayerových radovánek (viz boxík) si pro vás autoři nachystali zajímavé kratochvíle, jako například nájezdy na rampu zakončené monstrózním skokem, nebo speciálně označené úseky silnic, které slouží k překonávání dosavadních rekordů.

*Jiří Škrampal*

Série Burnout už je s námi skutečně nějaký ten pátek – Burnout (2001), Burnout 2 (2002), Burnout 3 (2004), Burnout Revenge (2005/2006), Burnout Dominator (2007)

## SEJDEME SE NA LIVE!

V současnosti je trendem, aby se novinky pro Xbox 360 soustředily na podporu služby Xbox Live, což je jedině dobře. Burnout měl online multiplayer už v době, kdy se o něčem podobném většině konkurenčních titulů ani nesnilo, a tak není divu, že naše očekávání na poli online možností byla vysoká. Criterion nezklamal a vydal se ještě o pár desítek kilometrů dál. Burnout Paradise totiž bude permanentně v online režimu (po vzoru Test Drive Unlimited) jako malé automobilové MMO, kde v režimu volné jízdy potkáváte na silnicích kromě civilistů i skutečné hráče. Domluvit si s kýmkoliv závod je samozřejmě otázkou jednoho stisknutí tlačítka.

## PŘÁTELÉ VŠECH ZEMÍ SVĚTA, PORÁŽEJTE SE!

Unikátní je i systém, jakým Burnout zapojí do hry přátele z vašeho Friend listu. Ve městě je spousta rychlostních úseků a minisoutěží, ve kterých můžete zajet solidní výsledek, jenž vzbudí žádoucí pozornost. Ale pozor, informace o novém rekordu se ihned všem vašim přátelům odešle přímo na obrazovku, včetně detailů, kde k překonání došlo a jaké bylo skóre. Pokud překonáte něčí rekord, můžete si být jistí, že to nezůstane bez odplaty. Dotyčný se buď pokusí opět vylepšit čas, nebo si vás jednoduše najde a ukáže vám, zač je toho spoiler. Samozřejmě že to také může nechat být, ale v Paradise City asi na flegmatika jen tak nenarazíte. Burnout není Hexic.

## PASTVA PRO OČI

Burnout Paradise nenechá nikoho na pochybách o tom, pro kterou generaci se chystá, a na rozdíl od Revenge (předchozího dílu), který měl jen lehký facelift postarší fasády, nabízí Paradise skutečný next-gen se vším všudy. Kompletně předělán byl model destrukce vozu, a tak se při všudypřítomných haváriích auta všech účastníků rozbíjí a zmačkají jako rozšlápnuté plechovky, a to s takovým důrazem na realitu, až vám z toho přeběhne mráz po zádech. Tuhle podívanou samozřejmě můžete čekat v šedesáti snímcích za sekundu, jak je dobrým zvykem Criterionu.

## KROK NOVÝM SMĚREM

Vývojáři se nechali slyšet, že po dokončení Burnout Revenge odhodili všechny koncepty, systém i engine a na Paradise začali pracovat s čistým štítem. Tak úplně jim sice nevěříme, protože Burnout stále zůstává sám sebou, je ale skvělé sledovat, že se tvůrci i tak zaběhlé a „uleželé" série nebojí experimentovat. Místo další kopie předchozích dílů a jistých peněz od stálých fandů série odplouvá do neznámých vod a nám nezbývá než doufat, že nepůjde ke dnu. Dopadnou všechny změny ve výsledku dobře?

### ve zkratce

Nový Burnout se odvážně vydává dobývat nová území. Rozmlácených nablýskaných automobilů u toho ale bude opět dost, žádný strach.

NOVINKA

# ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

## AIR COMBAT

Letecký simulátor z dílen Toma Clancyho? Přesně tak! Ubisoft zasévá nové semínko do svého již tak košatého portfolia a připravuje letecký simulátor. Fiktivní scénář nedaleké budoucnosti, kdy jsou Spojené státy napadeny soukromě financovanou armádou, s sebou přinese high-tech stroje vybavené pokročilou pilotní asistencí. S přívalem vašich bojových zkušeností ale bude výpomoc ustupovat do pozadí. Podle vývojářů se hra stane okamžitým multiplayerovým trhákem a zařadí se po bok dalších úspěšných titulů z Clancyho dílny.

*(letecký simulátor, 2008)*

## DEAD SPACE

Isaac Clarke je pověřen běžným úkolem – spravit komunikační systém. Na těžební vesmírné lodi ale nejde nic podle plánu, čehož důkazem je i zamoření neznámou infekcí. Nejenže posádka nedopadla vůbec dobře, ale pro Isaaca, potažmo pro hráče, začíná děsivá jízda viděná z pohledu třetí osoby. Abyste se prosekali hordou krvelačných mimozemšťanů, budete si muset pohrát s nastavením různých zbraní. Navíc maska hlavního hrdiny mnohým asociuje Big Daddyho. Že by EA zavětřila stopu a po vzoru Bioshocku udělala pořádný horor? Doufejme.

*(sci-fi survival horor, podzim 2008)*

## SAINTS ROW 2

Gangsteři se vracejí do kompletně renovovaného města Stilwater. Příběh o zradě, odplatě a vykoupení se ponese v mnohem temnějších barvách, než jej servíroval předchůdce. Město má být o poznání větší a to samé platí o nabídce vozového parku, do kterého konečně zavítaly i motocykly a další doposud neviděné stroje. Ve šlépějích prvního dílu pokračují i kooperativní a kompetitivní multiplayerové módy.

*(GTA klon, 2008)*

## RAINY WOODS

David Zouny Henning je mladý detektiv, který řeší vraždu dívky v malém americkém městečku Rainy Woods. Schizofrenní povaha agenta a nepravidelné střídání dne i noci připomínají film Insomnia. Zde jde však o mnohem víc. Něco totiž není v pořádku ani s obyvateli, kteří se v závislosti na počasí mění na nebezpečná stvoření – no řekněte, nechtěli byste tu dělat rosničku? V rozlehlém otevřeném světě se najde místo pro řízení vozidel a hlavně souboje, ve kterých využijete různé zbraně.

*(akční adventura, 2008)*

## THEY

First-person střílečka zasazená do reálií Anglie nedaleké budoucnosti, kde v roli jednoho z anglických vojáků čelíte invazi robotů. Jak časem zjistíte, roboti jsou pouze loutkami ve spárech Fantomů. Těmto stvořením se budete bránit pomocí plně modifikovatelných zbraní, které po vzoru Borderlands překvapí svou rozmanitostí. Do roku 2009 je daleko, ale počítá se i různými formami multiplayeru.

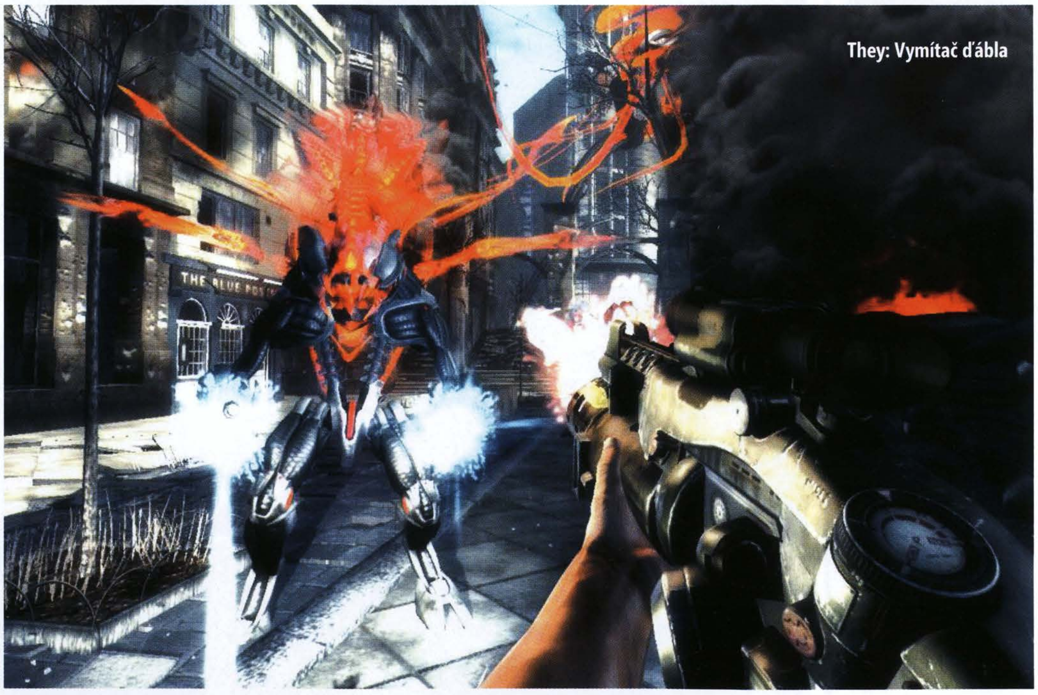
*(FPS, 2009)*

## PROJECT ORIGIN

Neboli F.E.A.R. 2. Název je sice jiný, ale hra vykazuje znaky čistokrevného pokračování. Události plynule navazují na konec prvního dílu a to s sebou přivádí staré známé nepřátele. Druhý díl jim do hlav nasouká ještě více rozumu, takže protivníci budou například ve větší míře využívat prostředí ve svůj prospěch. Alma se samozřejmě vrátí a pro hráče bude znamenat mnohem větší nebezpečí.

*(hororová FPS, podzim 2008)*

They: Průhledný létající rejnok v Anglii? Tady pomůže snad jen Superman




They: Vymítač ďábla

Dead Space: Ve vesmíru teď svářečské helmy letí

Saints Row 2: Konečně začal dovoz motorek i do Stilwater

# POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

## JÍZDNÍ ŘÁD... TENTOKRÁT HLAVNĚ SE ZPOŽDĚNÍMI

- Rock Band započne svou americkou koncertní šňůru 23. listopadu, a to za velmi hezkou cenu 169,99 dolarů. Balení pojme hru, mikrofon, jednu kytaru a bubny. Škoda, že X360 verze přijde nejprve s drátovou verzí kytary.
- Přestože Kane and Lynch jsou psychopati, v termínech se opičí, a tak do Evropy zavítají ve stejný den, tedy 23. listopadu.
- World in Conflict už rozpoutal třetí světovou válku na PC, ale verze, co zajímá nás, vyjde později. V blíže neurčeném termínu roku 2008 přijde s údajně velmi uspokojivým ovládáním a pro konzolisty přívětivějším rozhraním.
- V Brothers in Arms stále řádí nacisti a ani ti nezaútočí na naše peněženky včas. Čtvrtý kvartál fiskálního roku 2007-2008, tedy někdy mezi lednem a březnem 2008, by už invaze měla klapnout.
- A protože stávkuje moderní i historická armáda, žoldnéři z Mercenaries 2: World in Flames nechtějí trhat partu. Stejně jako Bratrstvo připochodují až v prvním kvartálu 2008.

## DEAD ISLAND S ALTERNATIVNÍM ZBROJNÍM ARZENÁLEM

- Procházka po rozlehlém ostrově plném zombií nebude pro slabé nátury. Protože jste si do letadla zapomněli přibalit brokovnici a pár granátů, budete si muset vystačit s tím, co na ostrově najdete. A tvůrci slibují, že použít půjde široká paleta věcí, které samy o sobě nemusí připomínat vražednou zbraň. Interaktivní bude do značné míry i prostředí.
- Zvažuje se multiplayer, ale stále není potvrzen.

## QUAKE WARS: ENEMY TERRITORY – PC VERSUS X360

- PC verze se už povaluje v obchodech, ale konzolová stále nemá upřesněné datum vydání. Díky dokončení jedné verze se jí ale dostane plné péče, což má vývoj znatelně urychlit.
- Xboxová verze představí odlišný systém matchmakingu, který se v mnohém podobá tomu z Halo 3. Vy si vyberete pouze mapu a typ hry, ostatní za vás udělá systém. Navíc budete moci tvořit party s jinými hráči.
- Jestli jste zastánci cross-platformového hraní, u Quake Wars se ho nedočkáte.
- Hra je primárně multiplayerovou záležitostí, singleplayer přesto přítomen bude, ale pouze formou až 15 botů na mapách. Dohromady čtyři kampaně se třemi misemi v každé.
- Zkušenosti se budou přenášet pouze v rámci kampaně a pak se restartují na nulu. Jde o vstřícný krok směrem k příležitostným hráčům.

## FALLOUT 3 ČÁSTEČNĚ S IZOMETRICKÝM POHLEDEM

- Pohled půjde odzoomovat až nad postavu, což by mohlo vzkřísit nadšení u zarytých zastánců starých Falloutů. Nicméně jelikož kurzor pořád míří na střed obrazovky (tedy dolů), nebude to ideální pohled pro souboje.
- Vrátí se některé dovednosti a skilly z předchozích dílů a vedle supermutantů také ghoulové. Navíc si do týmu budete moci naverbovat nějaké postavy.
- Zatím nejsou v plánu sexuální scény, ale drogově závislým se opět můžete stát – lepší než nic.:-)

## KOOPERACE V CONFLICT DENIED OPS

- Kooperativní hraní se stává základem několika akcí – tentokrát se vy a váš parťák vtělíte do členů CIA, jeden coby mladý odstřelovač a druhý do zkušeného agenta preferujícího těžkou výbavu.
- Podobně jako Call of Duty 4 nabídne hra penetraci materiálů. Možná i v mnohem větším měřítku, kdy budeme moci dělat otvory do zdí.
- Kooperace sice hraje prim, ale nechybí ani klasické multiplayerové módy.

## LOST ODYSSEY NA 4 DVD

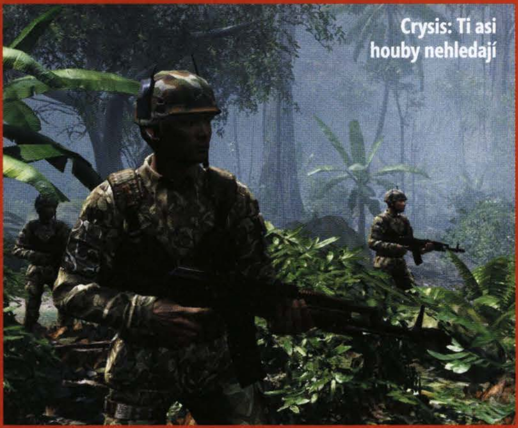
- Hironobu Sakaguchi je bezpochyby plodný vývojář. Už pro Blue Dragon mu jeden stříbrný kotouč nebyl dost velký a jeho další RPG se roztáhne hned na čtyři DVD.
- Hra bude také obsahovat několik namluvených jazyků – včetně angličtiny a japonštiny. Vizuálně však bude synchronizace vycházet z angličtiny, čímž by chtělo studio Mistwalker vyjádřit poděkování západním hráčům za podporu.

## TAK BUDE CRYSIS NA XBOX 360?

- Původně jsme z tábora Cryteku slyšeli, „že konzole Xbox 360 a PS3 nejsou schopny zvládnout Crysis," následovalo „zvládli bychom to, kdybychom chtěli" a nyní to je opět „Crysis v kvalitě PC verze na žádné konzoli neuvidíte".
- Zvážení konzolové verze bude záviset na prodejních výsledcích PC verze v listopadu.
- Muselo by se přistoupit k úpravám, jako je level design a podobně, abychom viděli kvalitní derivát Crysis optimalizovaný pro PS3 a X360.

## BIOSHOCK 2 MOŽNÁ, CRACKDOWN 2 ZATÍM NE

- Bioshock si vede nepochybně dobře. Jeden a půl miliónu prodaných kopií, rekord v počtu stažení demoverze. To by chtělo pokračování... a skutečně, už to vypadá, že 2K Games vzhlíží k jejich nové značce jako k potencionální ždímačce peněz. Dokonce jsou ve hře úvahy, že by nový díl vycházel pravidelně třeba každé dva roky.
- Phil Wilson, producent z Realtime Worlds, vyvrátil spekulace, že by pokračování městské akce Crackdown bylo ve vývoji. Prozatím se studio soustředí na jiné dva projekty. Crackdown 2 možná s účtem k betaverzi Halo 4, ne?



Crysis: Ti asi houby nehledají

Conflict Denied Ops: Tu zeď by mělo jít roztřílet

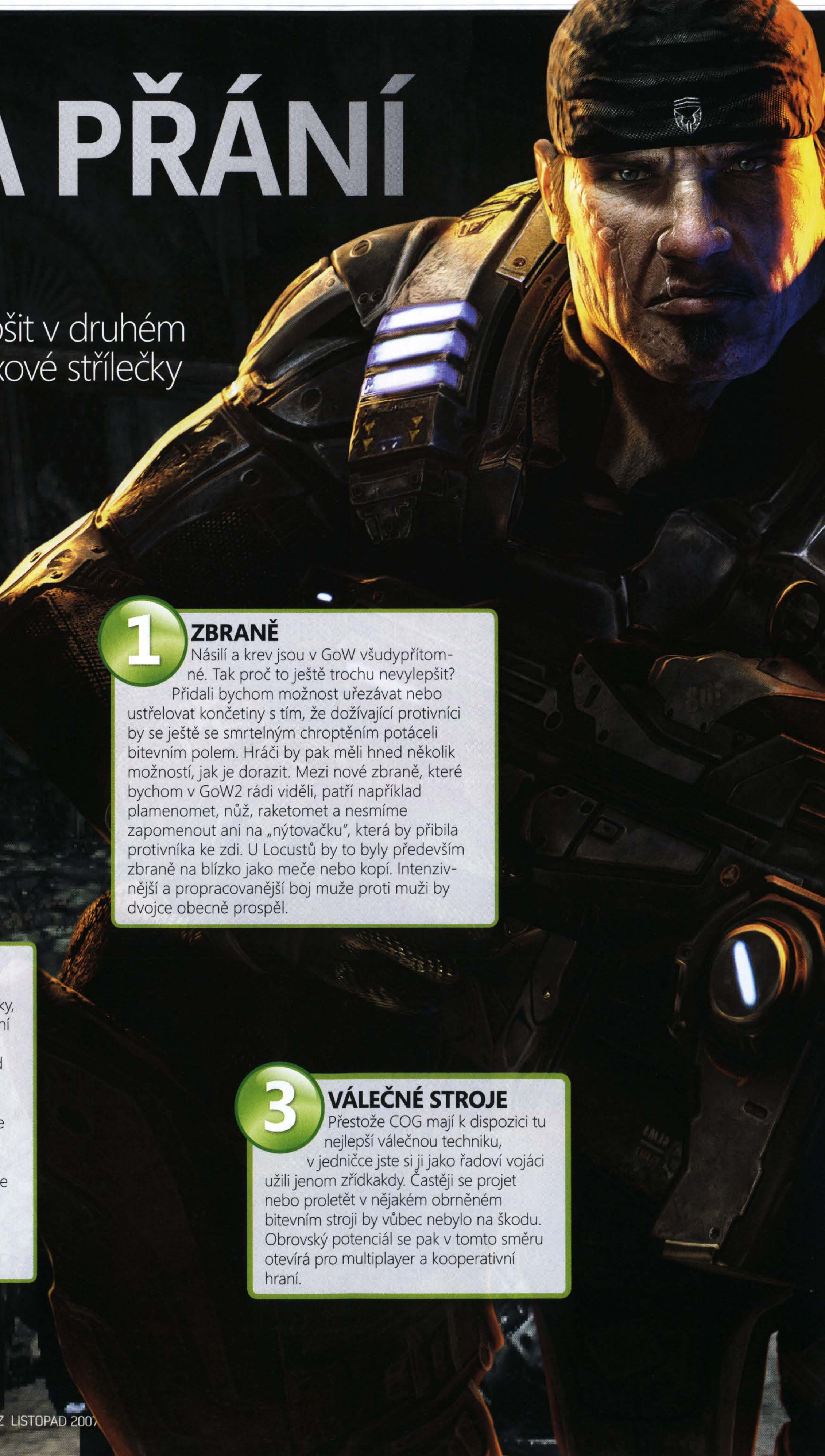
Crysis: Tak tohle je na Xbox 360 i PS3 moc velké sousto

Crackdown: Vsázím 10 000, že tohle už nerozdýchá

# KNIHA PŘÁNÍ

## Gears of War 2

### Co bychom si přáli vylepšit v druhém díle (druhé) nejlepší xboxové střílečky



Když se novináři Cliffa Bleszinskiho, hlavního designéra Gears of War, ještě před vydáním hry ptali, do čeho se pustí po jejím dokončení, bez váhání odvětil: „Myslím, že to budou Gears of War 2." OXM přináší pár nápadů, které bychom společně s ostatními hráči ve druhém díle rádi viděli.

### 1 ZBRANĚ

Násilí a krev jsou v GoW všudypřítomné. Tak proč to ještě trochu nevylepšit? Přidali bychom možnost uřezávat nebo ustřelovat končetiny s tím, že dožívající protivníci by se ještě se smrtelným chroptěním potáceli bitevním polem. Hráči by pak měli hned několik možností, jak je dorazit. Mezi nové zbraně, které bychom v GoW2 rádi viděli, patří například plamenomet, nůž, raketomet a nesmíme zapomenout ani na „nýtovačku", která by přibila protivníka ke zdi. U Locustů by to byly především zbraně na blízko jako meče nebo kopí. Intenzivnější a propracovanější boj muže proti muži by dvojce obecně prospěl.

### 2 PŘESTŘELKY

Skoro to zní až troufale, stěžovat si u GoW na přestřelky, ale po dvou třech hodinách hraní zjistíte dvě věci: a) jsou malé co do rozlohy i počtu zúčastněných, b) pořád stejné. Ve dvojce bychom je chtěli mnohem intenzivnější. Víc vojáků na bojišti, které by sršelo aktivitou, třebaže naskriptovanou. Má to sakra přece být válka, no ne? Střely by měly hvízdat ulicemi sem a tam. Ryk boje ozývající se z domů, výbuchy, destrukce, zmateně pobíhající spolubojovníci, prostě dynamická akce tak, jak ji známe ze stříleček z 2. světové.

### 3 VÁLEČNÉ STROJE

Přestože COG mají k dispozici tu nejlepší válečnou techniku, v jedničce jste si ji jako řadoví vojáci užili jenom zřídkakdy. Častěji se projet nebo proletět v nějakém obrněném bitevním stroji by vůbec nebylo na škodu. Obrovský potenciál se pak v tomto směru otevírá pro multiplayer a kooperativní hraní.

AUTOR: PETR URBAN

# Další nápady

## Ovládání
Krytí a tanečky mezi jednotlivými palebnými pozicemi jsou sice krásná věc, ale občas to celé trochu drhne. Propracovanější možnosti schovávání, méně zmatených pohybů, více koordinace a animací – to jsou naše požadavky pro dvojku. Vývojáři by také neměli zapomínat, že ne všichni hráči jsou praváci, a podle toho upravit některé prvky ovládání, nebo ještě lépe umožnit mapování akcí na různá tlačítka.

## Multiplayer
Kromě vychytání všech mušek, kterými trpěl multiplayer v GoW, nás napadlo, že by nebylo od věci zavést například různé třídy postav. Třeba sniper, ženista, granátník, pěšák. A když už jsme u postav, mohli bychom si je různě upravovat, ať už vzhled, výzbroj nebo výstroj. Hráči by se tak se svými hrdiny mnohem snadněji identifikovali. Určitě nejsme první ani poslední, kdo by ve dvojce rád viděl kooperativní mód pro čtyři (a více?) hráčů.

## Protivníci
Nebylo by skvělé zahrát si vybrané mise (třeba jen v multiplayeru) také za Locusty? Například by šlo přidat celou jednu menší kampaň, která by vyprávěla nějaký vedlejší příběh jiné jednotky. Také bychom určitě rádi viděli další bossy. Víc a větší... BRUMAK RULZ!

## 5 PŘÍBĚH
Teze o tom, že příběh je pro střílečky asi stejně užitečný jako pro pornofilm, sice má něco do sebe, ale Epic by se ve dvojce mohl klidně rozšoupnout trochu víc. Když Blizzard přišel na to, jak hráče totálně pohltit příběhem v realtime strategii (Starcraft), nemůže být přeci tak těžké udělat podobný kousek pro střílečku. Navíc se rádi dozvíme nějaké další podrobnosti o původu Locustů, o postavách z jedničky nebo obecně o celém světě Gears of War.

## 4 HERNÍ PROSTŘEDÍ
Prázdné, potemnělé ulice válkou potrhané planety Sera ukazují zkázu v celé její děsivé nádheře. Přesto bychom se vůbec nezlobili, kdyby dvojka nabídla také boje v nějakém jiném než veskrze uzavřeném městském prostředí, třeba v pouštích, v hlubokých džunglích nebo zasněžených lesích. Těšíme se, že tvůrci častěji zakomponují hru světla a stínů, přidají nějaké ty barvy a případně také nové efekty počasí.

## Co nás ještě napadá...
- *singleplayerová kampaň prostě MUSÍ být delší*
- *vykopávání nebo vystřelování zbraní z ruky*
- *lepší možnost bránit se před útokem pily (zběsilé mačkání tlačítka A?)*
- *paprskové zbraně*
- *mechové jakožto nová ultimátní zbraň proti Locustům*
- *další typy granátů*
- *vylepšený systém ukládání, tedy i možnost rozehrát singleplayerovou kampaň vícekrát*
- *chytřejší parťáci*
- *mapování obličejů aneb vyfoťte si kamarády kamerkou a pusťte se ve čtyřech do největší kooperativní řežby všech dob*

# Kdo je sakra Don Mattrick?

AUTOR: Kamil Gric

S odchodem Petera Moora ztratila herní divize Microsoftu nejen ikonu, ale především tvář, která symbolizovala uvolněnou strategii značky Xbox. Tvář nejen přesvědčenou o správnosti zvolených kroků, ale schopnou argumentovat ve prospěch svých tvrzení, člověka veselého, vtipného i s dostatkem invence v kapsách. Náhrada v podobě Dona Mattricka má do viditelné postavy herního průmyslu daleko. Přesto vás přesvědčíme, že Don nejenže není v branži nováčkem – ale že od něj můžeme čekat ostré lokty i férové jednání v budoucím boji za úspěch značky Xbox.

## VĚNUJE SE HRÁM JIŽ OD SVÝCH 17 LET.

Don Mattrick spoluzaložil vývojářské studio Distinctive Software v roce 1982 a podílel se na návrhu řady tehdejších PC hitů v čele s 4-D Boxing, 4th & Inches nebo Hardball, stejně jako na myšlence stojící v pozadí Stunts, kaskadérských závodních titulů. Mattrick byl také přítomen u vzniku Unlimited Software na konci osmdesátých let. Firma se soustředila na porty her z automatů či konzole NES na osobní počítače, což se mimo jiné týkalo značek jako After Burner, Castlevania a Metal Gear.

## POD JEHO TAKTOVKOU VZNIKL TEST DRIVE.

Mattrick je také jeden z designérů a programátorů hry Test Drive, která bývá často označována za úvodní impuls ke vzniku samostatného žánru závodních simulací. Nejsme jistě sami, kdo vzpomíná na inovativní pohled z kokpitu Porsche 911 nebo Lamborghini Countach, jež jste museli zkrotit vlastními silami – formou manuálního řazení, neboť jeho automatická obdoba se ve hře neobjevila. Původní Test Drive si svou oblibu získal také díky snadné modifikovatelnosti. Série sama o sobě žije (byť v obměněné podobě) do dnešních dnů. Malá perlička na závěr: hledejte Donovo jméno na ceduli u čerpací stanice.

## PŘEROD V KLÍČOVÉ STUDIO EA.

Třebaže byla velká řádka titulů od Distinctive Software vydána pod taktovkou firem jako Accolade a Broderbund, novým vlastníkem firmy se v roce 1991 stalo Electronic Arts. Původní název EA Canada později přerostl ve známější značku Black Box Studios. Studio se v následujících letech podepsalo nejen pod pozdější díly závodů Need for Speed, ale také pod všechny hry snowboardové série SSX. Nejnovějším dítkem kanadských vývojářů je letošní Skate, jehož pozitivní recenzi si můžete přečíst na dalších stranách tohoto čísla.

## SPOJENÍ S MICROSOFTEM EXISTUJE DLOUHÁ LÉTA!

Nic nekalého, žádná špionáž ani tajné námluvy. Kdykoliv ale v posledních letech Microsoft pořádal konferenci související s konzolí Xbox, Don Mattrick byl u toho v roli zástupce EA. Když EA v roce 2004 oficiálně přislíbila podporu službě Xbox Live, Don Mattrick na akci představil plejádu hvězd v čele s Muhammadem Ali. „Vím, že nám trvalo nějaký čas dostat se až právě sem," prohlásil Mattrick na tiskové konferenci: „EA se však tímto zavazuje vytvářet nový herní zážitek také v online podobě, stejně jako pomoci Microsoftu v dalším růstu herní komunity okolo Xbox Live." V příštích několika letech se hrám jako Fight Night, Burnout Revenge nebo Madden podařilo dodržet, co Don odvážně sliboval.

## MATTRICK OPUSTIL EA, PROTOŽE NECHTĚL PRACOVAT V SOUKROMÉ FIRMĚ?

„Don byl na seznamu možných kandidátů pro roli výkonného ředitele firmy," prozradil v rozhovoru pro San Jose Mercury News bývalý ředitel (CEO) EA Larry Probst. Psalo se září roku 2005 a o pouhých 5 měsíců později Mattrick oficiálně opouští Electronic Arts. „Don dospěl k rozhodnutí, že nemá zájem pracovat v soukromé firmě či vést ji, stejně jako působit na stejné pozici po 5 nebo 10 let." Proč ale Don i přes své rozhodnutí zvolil jako další destinaci právě Microsoft? Mattrick se Microsoftu upsal po delších prázdninách jako poradce, když v roli oficiálního „dozoru" participoval na některých aktivitách herní divize v čele s projektem Zune. „Kdykoliv je k dispozici někdo Donova formátu, uvítáte ho s otevřenou náručí," prohlásil Peter Moore v té době. „Nemůžu být šťastnější, že si Don vybral právě nás."

Není nad správnou motivací ke studiu

**VYDAVATEL:** ROCKSTAR GAMES **VÝROBCE:** ROCKSTAR VANCOUVER **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO

**DATUM VYDÁNÍ:** ZIMA 2007

NOVINKY

# BULLY: SCHOLLARSHIP EDITION

## Vyrušování, půtky se spolužáky, zesměšňování vyučujících a obtěžování studentek – to všechno je špatné, áááàno?

**BULLWORTHSKÝ VZDĚLÁVACÍ** institut disponuje slibnými studijními nadějemi, stejně jako řadou bezproblémově vzdělavatelných žáků. Nad hlavním hrdinou hry Bully: Schollarship Edition by však distingovaná studijní poradkyně o hlavní přestávce u sklenky červeného vína vyfoukla hustý oblak štiplavého cigaretového dýmu a rezignovaně konstatovala: „Prostě problémový spratek." A měla by úplnou pravdu.

Společnost Rockstar se do podvědomí široké veřejnosti zapsala především kontroverzní sérií Grand Theft Auto. Ponechme stranou, zda jsou plamenná prohlášení konzervativních politiků slibující omezení či dokonce úplné zakázání prodeje jejich titulů důsledkem promyšleného marketingu, anebo pouze bezzubou honbou za získáním sympatií voličů. Pro nás hráče zůstává největší devizou fakt, že i když odhlédneme od sporného a šokujícího obsahu, stále se jedná o skvělé hry s výtečnou hratelností.

Nápad portovat osvědčený herní model z GTA do školního prostředí je sám o sobě příslibem kvalitní zábavy (pamětníci možná vzpomenou na stařičkou osmibitovou klasiku „Skool Daze", která má s připravovanou novinkou od Rockstaru společného více, než by se mohlo na první pohled zdát). Ostatně silný potenciál potvrdilo i původní Bully (či Canis Canem Edit, jak byla hra pojmenována v Evropě), které se před necelým rokem objevilo na PS2. Bully: Schollarship Edition však bude ve všech směrech mnohem dál. Za prvé je více než pravděpodobné, že celou školní taškařici bude pohánět engine z GTA IV, což však vzhledem ke skouposti vývojářů na jakékoliv oficiální potvrzení informací i na vizuální materiály nemůžeme zvěstovat s absolutní jistotou.

Za druhé jsme se mohli přesvědčit o tom, že hoši z Rockstaru k pokračování úspěšných titulů přistupují velmi zodpovědně. To, co se osvědčilo, chtějí zanechat, případně rozvést, obecně sporné herní vlastnosti eliminovat a nebát se při tom všem přijít s novými a neotřelými nápady. Pro konkrétní příklad není třeba chodit daleko – vzpomeňme třeba na GTA III následované GTA: Vice City a GTA: San Andreas.

No a za třetí je tu samotná atraktivita herní náplně: vždyť kdo by se nechtěl alespoň virtuálně vžít do role konfliktního teenagera, který svou „neoblíbenost a nepřizpůsobivost", velmi problematický vztah k autoritám, rodině, vrstevníkům i celému světu dokáže prvoplánově filtrovat bez ohledu na možné následky?

*Václav Valeš*

*Použité obrázky jsou z původní PS2 verze.

**ve zkratce**
Od dalšího pokračování děsů se značkou Silent Hill každý očekával něco zcela nového. Konami naproti tomu sází na jistotu a přidala více akčních prvků. Jak to ale dopadne, když Japonci na hru už jen dohlíží?

**VYDAVATEL:** KONAMI **VÝROBCE:** THE COLLECTIVE **POČET HRÁČŮ:** 1 **XBOX LIVE:** NEOZNÁMENO **DATUM VYDÁNÍ:** 2008

NOVINKY

# SILENT HILL 5

## Městečko na tichém kopečku, co to s tebou dělají?

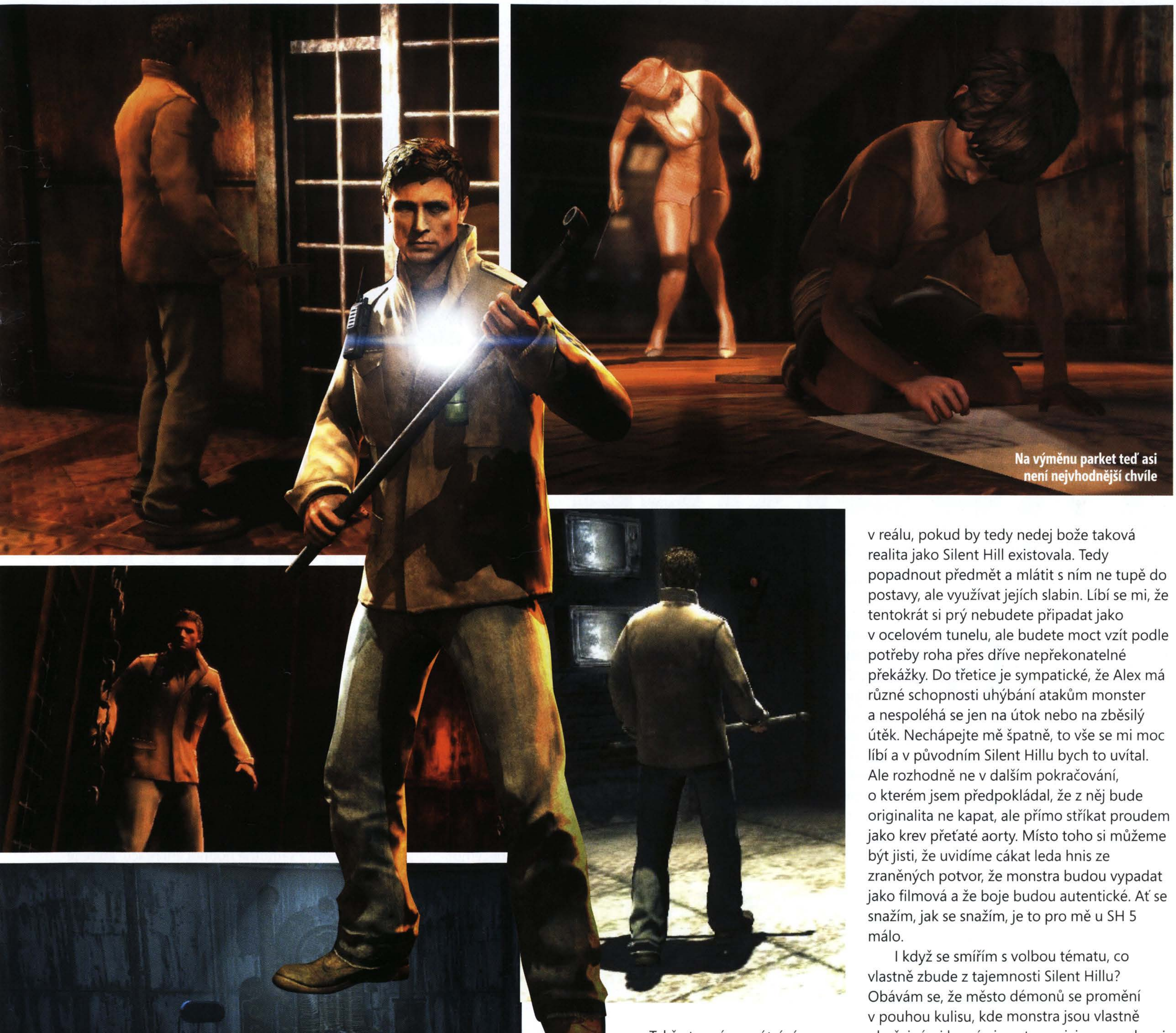
**U PRVNÍHO SILENT HILLU** jsem poznal, co je to strach. Myslím, že větší uznání nelze hororové hře dát. Rozhýbával ji směšně nevýkonný hardware PSOne, přestože počítala vše v polygonech a vzdala se i atraktivních předrenderovaných pozadí, na která tehdy vsadil Resident Evil. Přesto z ní tekla hrůza proudem. Silent Hill se pozvolna přisál na kůži a pronikal do nejposlednější buňky těla, až z hráče udělal třesoucí se huspeninu. Svět okolo se při hraní rozplynul, stejně jako stěny v Silent Hillu při přechodu do jeho nightmare verze, a nakonec zůstala jen obrazovka a děs.

Těžko se dalo uvěřit, že by druhý díl mohl působit stejnou měrou na emoce hráčů. Přesto se tak stalo a jedno z nejunikátnějších monster všech dob, legendární PyramidHead, se přestěhovalo milionům hráčů do snů, kde si získalo vrcholné a neotřesitelné postavení mezi nejhoršími nočními můrami. Bohužel druhý díl byl vrcholem dosud čtyřdílné série. Ještě třetí Silent Hill měl určité kouzlo, ale čtvrtý jako kdyby naznačoval, že tvůrci už neví, kudy jít. Rozhodovali se podezřele dlouho a z výsledku na mě jde opět děs. Ale ne ten, který bych chtěl cítit.

Místo toho, aby původní japonský tým dostal příkaz koncentrovat se a nasát novou esenci pravé hrůzy, kterou by šlo díky možnostem nového hardwaru realizovat, se dostavil šok. Typický japonský horor dostává ke zpracování americký tým The Collective. Nic proti Američanům, ale děsí mě možnost totální absence toho, co dělalo Silent Hilly (minimálně první dva) tak dokonalými. Tedy absence strachu, který přicházel odkudsi zevnitř, a ne z masakrování monster a bojů s nimi, jak to známe třeba z Doomu 3.

> „Condemned: Criminal Origins měla fantastickou atmosféru, ale srovnat ji s tím, co nabídly první dva Silent Hilly, jednoduše nejde"

Jistě, například hra Condemned: Criminal Origins měla fantastickou atmosféru, vychutnával jsem si ji, ale srovnat ji s tím, co nabídly první dva Silent Hilly, se jednoduše neodvážím. Co mě zaráží na pátém díle Silent Hillu snad ještě více než předání vývoje hochům z The Collective, je fakt, že hra to s návratem ke kořenům na můj vkus přehání. Jistě, je tu nový hrdina, voják Alex Shepherd, pátrající po zmizelém bratrovi, ale všechno zatím působí až příliš křečovitě. Alex se ocitá ve svém rodném městečku Shepard Glenn, které „kupodivu" zahaluje záhadná mlha (!!!), a samozřejmě se nakonec dostane až do Silent Hillu mezi hráči oblíbená monstra.



Na výměnu parket teď asi není nejvhodnější chvíle

Na koho asi čeká?

Takže tu máme pátrání po bratrovi (místo dcery, manželky atd.), ženský prvek v podobě Alexovy lásky Elle a… Silent Hill. Jistě, plný monster, na která s perverzní láskou vzpomínáme, plný geniálně vytvořené mlhy a samozřejmě tajemství skrytých nejen za promyšlenými puzzly. Proč tedy ta skepse? Vychází z faktu, že Alex je voják – a samozřejmě ne náhodou. Tvůrci implementovali do hry celý bojový systém. Monstra můžete udeřit do citlivých míst (to si vyložte dle vlastní úchylnosti), různě jimi pohazovat, tu i onde si zkrátit cestu, zkrátka chovat se jako v akční hře.

Je nepochybně atraktivní chovat se ve virtuálních světech tak, jak by člověk jednal v reálu, pokud by tedy nedej bože taková realita jako Silent Hill existovala. Tedy popadnout předmět a mlátit s ním ne tupě do postavy, ale využívat jejích slabin. Líbí se mi, že tentokrát si prý nebudete připadat jako v ocelovém tunelu, ale budete moct vzít podle potřeby roha přes dříve nepřekonatelné překážky. Do třetice je sympatické, že Alex má různé schopnosti uhýbání atakům monster a nespoléhá se jen na útok nebo na zběsilý útěk. Nechápejte mě špatně, to vše se mi moc líbí a v původním Silent Hillu bych to uvítal. Ale rozhodně ne v dalším pokračování, o kterém jsem předpokládal, že z něj bude originalita ne kapat, ale přímo stříkat proudem jako krev přeťaté aorty. Místo toho si můžeme být jisti, že uvidíme cákat leda hnis ze zraněných potvor, že monstra budou vypadat jako filmová a že boje budou autentické. Ať se snažím, jak se snažím, je to pro mě u SH 5 málo.

I když se smířím s volbou tématu, co vlastně zbude z tajemnosti Silent Hillu? Obávám se, že město démonů se promění v pouhou kulisu, kde monstra jsou vlastně obyčejnými herními postavami, jen s maskami zrůd ze Silent Hillu, protivníci, proti nimž si vypěstujete vlastní bojový styl, ale kterých se prostě BÁT nebudete. Pochopíte, že to okolo vás vypadá jako Silent Hill, voní to jako Silent Hill, ale Silent Hill to není. To vše jsou ovšem jen moje spekulace plynoucí z faktu, že hry americké provenience zvládly, abych se někdy leknul, ale mluvit o strachu nešlo. Třeba se pod japonským dohledem a s původní hudbou návrat do Silent Hillu mezi staré známé monstrozity naopak podaří. Ale i tak budu litovat, že paní originalitě tentokráte někdo otevřel dveře ne proto, aby ji s úctou uvítal, ale aby ji co nejrychleji vykopl z místnosti.

*Ondřej Škoch*

V případě Saints Row TruSkill hodnotí jednotlivce v závislosti na jeho výkonech uprostřed chaotických bojů pro dvanáct hráčů

GRAW 2 má něco z šachů. Jen postavičky jsou těžce ozbrojeny. A sem tam nějaká ta exploze

# TRUSKILL ANEB SÁM SOBĚ SOUDCEM

K čemu vůbec slouží TruSkill systém hodnocení při hraní na Xbox Live?

**GEARS OF WAR, SAINTS ROW, TABLE TENNIS** – zahráli jste si někdy alespoň jednu z těchto her? Je-li vaše odpověď kladná, pak vězte, že jste se stali součástí komplikovaného systému hodnocení hráčů, vznešeně pojmenovaného TruSkill. Jeho hlavním cílem je vaše pohodlí při hraní přes Xbox Live. Shromažďuje o vás různé informace: jak si vedete, jakým způsobem hrajete, a následně je vyhodnocuje a porovnává s ostatními hráči, aby byl váš příští zážitek ještě intenzivnější a potkali jste se s co možná nejvhodnějšími spoluhráči, především ve smyslu herních dovedností.

U některých her, jako je třeba Ghost Recon Advanced Warfighter 2, se výsledek těchto procesů projeví v konkrétní podobě, např. ve formě vaší hodnosti, nebo prostě jako číslo. Ve většině případů se však jedná o abstraktní pojem a TruSkill je tak něčím, co nikdy neuvidíte. Absence vizuální podoby nicméně automaticky neznamená, že tu není. Představte si ho jako neviditelnou ruku trhu – když kupujete auto, nepřemýšlíte, co všechno ovlivnilo jeho cenu. Podobně při hraní nedumáte, proč po vaší mrtvole zrovna šlape postava s tak srandovním jménem „chleba s máslem" (i když...). Tato zdánlivá nepřítomnost je důvodem, proč většina hráčů nevědomky hází pojem do koše s nápisem „další marketingový blábol", kde poslední dobou začíná být těsno („Poruchovost konzole Xbox 360 je 3–5%," nebo od sousedů: „Next-gen přijde, až řekneme my!"). Ať si pod termínem TruSkill představujete cokoli, jedno je jasné – existuje. Ale je nám vůbec k něčemu?

> "U šachů nelze přesně určit, jak hladce jste soupeře porazili. Ale bavíme-li se o módech jako deathmatch, tam to jde!"

„Naším cílem bylo přijít s komplexním a mnohostranným řešením vyhledávání spoluhráčů (tzv. matchmaking systém), které by ocenili jak hráči sociální, tak hledající kompetitivní klání," vysvětluje David Shaw, programový manager pro Xbox Live a komunitu. „Abychom toho docílili, soustředili jsme se na dvě paralelní řešení. Sociální hráči ocení tzv. player match, pro které je určující vaše chování vůči ostatním hráčům v každé jednotlivé hře. Ranked match je naopak východiskem pro hráče hledající adekvátní oponenty s podobnými dovednostmi a schopnostmi, které pak jednoduše přiřazuje k sobě."

Systém těchto hodnotících hledisek byl vytvořen anglickým výzkumným týmem společnosti Microsoft v Cambridgi. Základním kamenem se stal podobný systém, který se využívá pro hodnocení hráčů šachů a nazývá se Elo. Muselo ale dojít k několika změnám, především proto, že toto hodnocení výkonnosti zainteresovaných osob je šité na míru hrám pro dva hráče. Dalším problémem je jednoduše samotné hodnocení hráčů, které je v Elo systému považováno za platné až s určitým počtem odehraných zápasů – řekněme po dvaceti.

TruSkill v podstatě pracuje na Bayesově systému využívajícím pravděpodobnost (podobné principy fungují například u některých e-mailových klientů, kde eliminují spam). Nebo, jak to prezentují Ralf Herbrich a Thore Graepel ve své odborné zprávě vysvětlující tento systém, „předpokládá faktorizaci dřívější Gaussovy distribuce" a užití „online učícího se schématu, označovaného jako Gaussův filtr". Ehm, radši se v tom nebudeme víc šťourat, dobře, že to udělal někdo za nás .

Tyto principy jsou zabudovány do statistik služby Xbox Live, jednotlivých herních klání i do rozhraní aplikace starající se o vyhledávání spoluhráčů – zjednodušeně se jedná o knihovnu kódů, které zabezpečují správný chod služby Live při určitých činnostech. Pro vývojáře to představuje velice snadný způsob,

Někteří programátoři využívají Bayesův algoritmus při blokování spamu. Jiní ho používají při dokazování/vyvrácení Boží existence.

**Až příště při hraní Gears of War uvidíte někoho, jak jím projede řetězová pila, jen si vzpomeňte: Zrovna spadlo něčí TruSkill hodnocení o něco níže**

**GRAW 2 trochu poodkrývá pojem TruSkill – bez něj bychom zde neměli hodnosti**

**Table Tennis může být jednou z nejmírumilovnějších online her, ale systém hodnocení také běží na bázi TruSkill**

jak implementovat tento systém do jejich hry. Nemusejí se starat o složitou integraci nebo dokonce samotné vytváření, pouze si dávají pozor, aby každá hra, označená jako „ranked", odeslala příslušný balíček informací ve správný čas (po skončení kola). Xbox Live se postará o zbytek – udržuje aktualizované žebříčky (tzv. leaderboards), využívá patřičně dat získaných z her a počítá všechny ty složité kalkulace, které se ve výsledku projeví třeba jako zvýšení vaší úrovně. „Algoritmus pro všechny tyto věci je již vyvinut," poznamenává multiplayerový designer hry Saints Row, Anoop Shekar, „nám už jen stačí implementovat jej do hry."

Nikdo ale vývojáře do využití systému nenutí. „TruSkill je včleněn do systému matchmaking a společně umožňují docílit ještě lepšího výsledného efektu," vysvětluje Shaw. „Do jaké míry bude daný produkt využívat možností, ukrývajících se v této technologii, je na nich [vývojářích]." Shekar k tomu dodává: „Je to dost možná ten nejspravedlivější systém hodnocení lidí vůbec. Mluvíme o časem prověřeném systému, jelikož podobné hodnocení se již mnoho let využívá při hraní šachů. Jakmile jsme se seznámili se všemi možnostmi, bylo jasné, že tohle je to, co chceme. Ani si nepamatuji, že bychom zvažovali nějakou alternativní metodu. Výsledky jsou dostatečně průhledné a těží z nich především ti, kdo chtějí hrát férovou hru s nejvhodnějšími soupeři," upřesňuje Shaw.

Je vůbec co zlepšovat? „Jediná věc, která by potřebovala doladit, je zohlednění rozdílu míry vítězství – vítězství je bráno jako vítězství a nikde nezjistíte, jak moc jste se na něj nadřeli," dodává Shaw. „To se zase vracíme k Elo systému. U šachů to dává smysl, protože nelze přesně určit, jak hladce jste soupeře porazili. Ale bavíme-li se o módech jako deathmatch, tam to jde!"

Naštěstí to pro Microsoft není uzavřená kapitola. Podle Shawa již tým z Cambridge pracuje na vylepšeních, aby se integrace systému stala pro vývojáře ještě snazší, a „snaží se přijít na nové způsoby využití takto získaných údajů a dat." Zní to tajemně, ale právě taková je práce lidí, pro které jsou jedničky a nuly denním chlebem.

Podle Shawa je nicméně i stávající systém plně funkční. „Jelikož je služba Xbox Live, a online hraní vůbec, centrem zábavy na Xboxu 360, museli jsme se ujistit, že náš matchmaking systém je dostatečně spravedlivý a přesný. A dvě miliardy hodin, které lidé strávili online hraním přes Live, nás v tom utvrzují. Lepší systém hodnocení bychom své konzoli dopřát nemohli. Neustále jej prověřuje Xbox Live komunita i herní vývojáři a odezva je pozitivní." Shekar souhlasí: „Mám-li to shrnout, TruSkill dovoluje všem hrát s nejvhodnějšími hráči, a tak se nevyhrává, ale ani neprohrává příliš snadno. Každý má nastavenou laťku přesně podle sebe."

*Matěj Havíř*

Během týmového hraní jste také individuálně ohodnoceni, ale pouze v případě, že nehrajete stále dokola se stejnými spoluhráči.

# KOMUNITA

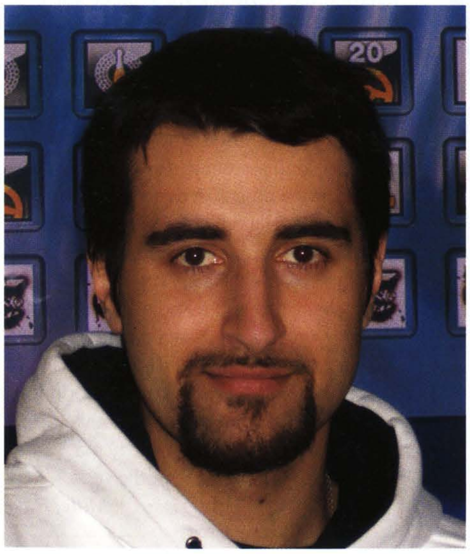
## ROZHOVOR S AKTUÁLNĚ 2. NEJLEPŠÍM HRÁČEM PODLE GAMERSCORE – WeakenedCaesar

Matěj Havíř
AUTOR:

## Vítejte!

Splněno... tento měsíc jsem si dal za úkol prověřit grafiky a zjistit, jestli jsou jejich požadavky na zkracování textů oprávněné a kolik se toho ve skutečnosti na jednu stranu vejde. S tím mi pomohli dva ukecaní hráči (především Hroch, kterému za odměnu posíláme 25 gramů tatarky z McDonaldu – neboj, Honzo, nikomu jsem neřekl, žes ji ukradl). Caesar si na poslední chvíli aktualizoval své Gamerscore, takže se udržel na druhém místě. Uvidíme, jak bude situace vypadat příště, kdy si brousím zuby na suverénně nejlepšího hráče u51010. Druhým hostem v této sekci se stal Hroch, který moderuje nový pořad o Xboxu 360 na internetové televizi PG24.tv. O něm jsme se dozvěděli i to, co jsme nechtěli.:)

GAMERTAG: WEAKENEDCAESAR
GAMERSCORE: 57 019
VĚK: 27 LET
SÍDLO KONZOLE: JABLONEC NAD NISOU
POZNÁVACÍ ZNAK: PODVÁDÍ SVŮJ X360 S PS3



## LEADERBOARD ČESKO-SLOVENSKÉ SCÉNY – TOP 20

1. u51010 75 194
2. WeakenedCaesar 57 019
3. Cryptah 54 639
4. Redfighter cz 30 403
5. treidcz 29 090
6. Isildur heir 25 490
7. dEViL SK 25 118
8. tfbilly 23 925
9. wolwerincz 23 726
10. Krabat CZ 22 466
11. JeesyCZ 21 963
12. hitmanx360 21 728
13. Karlos99 20 520
14. pinheadcz 20 280
15. Mitsurugi CZ 20 120
16. Jaffik 19 289
17. Dark Digo 19 150
18. RASTAS KILLER 18 880
19. Kaunaz 18 663
20. Azziecz 18 617

Caesar je dalším sběratelem na Xboxu 360. Kromě bodů vášnivě sbírá figurky z videoher a filmů (doporučuji koupit figurku Big Daddyho v životní velikosti za cca 25 000 Kč). Pracuje jako skladník, ale pokud má volný čas, rád si vyjde někam s kamarády, do přírody anebo se věnuje přítelkyni. No a čas od času pustí i nějakou tu konzoli.

**Tak tebe jsem dlouho neviděl. Online sice už nehraješ, ale své Gamerscore, jak tak koukám, pořád živíš. Kolik času jsi věnoval hraní v období největšího „achievement huntu" a kolik teď?**
Je pravda, že jsem při tom trávil trochu více času, přesně nevím, ale řekl bych, že asi tak šest hodin denně v průměru. Teď jsem to už trochu omezil, času je pořád málo. Ale tři hodinky denně jsem hraní schopný věnovat.

**A hry jsi hrával čistě pro zábavu, nebo s vidinou nárůstu bodů? A jak je tomu teď?**
Ze začátku to bylo jen tak pro zábavu, pak hlavně kvůli bodům. Chtěl jsem být pořád lepší a lepší. Hlavně jsem se snažil předehnat Reka a Cryptaha! To mi zatím vydrželo, takže se stále snažím získat nějaké body, ale pokud to nejde, tak už to tolik nehrotím. Dřív jsem byl schopný kvůli 28 bodům hrát třeba osm hodin v kuse. Všichni si určitě pamatujeme achievement Committed z G.R.A.W.u.

**To jo, já těch osm hodin nikdy nedotáhl. Ale třeba pozabíjet online 10 000 nepřátel v Gears of War, to je ještě na delší dobu. A je toto tvůj nejcennější achievement? Cryptah se minule rozpovídal o tom z NBA, kdy muselo hrát současně 1 000 lidí online.**
10 000 nepřátel v GOW je hodně na dlouho, nic pro mě. Na sbírání online achievementů mě bavilo to, že musíš vždy někoho přesvědčit, aby ti pomohl. Musíš někoho přesvědčit a udělat to takovým stylem, aby to vyznělo tak, že on to vlastně potřebuje víc než ty. Někdy to byla makačka. Jednou jsem hrál s Rekem Rainbow Six Vegas, kdy jsem měl v misi zlikvidovat bombu. Rek tam na mě čekal, pořád se nic nedělo, až se po dlouhé chvíli dopátral toho, že jsem při tom usnul.

**Chrápání u online her se stává už tradicí. Není výjimkou, že někdo přijde třeba z hospody domů, na chvíli se připojí k někomu do hry a pak usne a chrápe do headsetu. Pamatuji, jak jsme takhle někoho budili. Ale skoro jsem si myslel, že tvoje nejtěžší achievementy byly v Oblivionu, kde jsi kvůli chybě nemohl získat tisíc bodů – zněl jsi fakt zoufale :) Ale zmínil si Reka CZ. Ten úplně emigroval na PS3, ty tuhle konzoli také vlastníš. Dokážeš nějak popsat, a případně porovnat, podobný motivační systém, jestli PS3 nějaký má. Kdysi se mluvilo o nějakých trofejích.**
S Oblivionem máš pravdu. Kvůli chybě jsem nemohl získat poslední dva achievementy. Ale jak jsem zjistil, nebyl jsem sám. Rek CZ emigroval úplně a i já mám konzoli od konkurence. Na PS3 bohužel žádný motivační systém není. A to je docela škoda. Trofeje by se měly objevit s příchodem služby Home. Ale jestli opravdu budou, ukáže jen čas. Achievementy na Xboxu 360 mě vždy motivovaly hrát hry na těžší obtížnosti a tím jsem si je více užil. Viz Call of Duty 2 a Halo 3.

**No je otázka, jestli když hrabání bodíků propadneš, nekazí to pak právě zábavu. Dohrál jsi Halo 3? Co si o něm myslíš? Není to přece jen přehypovaný? Multiplayer jsi asi moc nezkoušel, já ho v tomto čísle hodnotil vysoko na 9,4, protože ta hra má tolik možností a snad žádné chyby. Jak bys zhodnotil singl?**
No trochu máš možná pravdu, že to kazí zábavu ze hry, ale hodně lidí hraje hru jen jednou. A já kvůli bodům hru dohraju třeba třikrát. A tím si ji užiju mnohem víc. Halo 3 jsem dohrál a zdá se mi, že hratelnost je dotažena takřka k dokonalosti. To ovšem poznáš, pokud hru hraješ na obtížnost Legendary. Jinak graficky se mně to zdá jako takový lepší průměr. Multiplayer jsem hrál jen betu a ten už se mi zdál dost dobrý.

**Souhlas, hratelnost je vytříbená, ale na Legendary se teprve chystám. Na závěr by mě zajímalo, zda se ještě někdy potkáme na Xbox Live...**
Doufám, že na Xbox Live se ještě někdy potkáme. Já se vrátím... ;-)

**Tak to jsem zvědavej, co na to Cryptah.**
Ať se třese :)

# KOMUNITA

## ROZHOVOR S MODERÁTOREM POŘADU XBOX 360 - Hroch

**Takže ty jsi moderátorem nového pořadu Xbox 360 na herní internetové televizi PG24.cz. Můžeš čtenářům tento pořad trochu přiblížit? Jméno je celkem výstižné, ale na co se divák během 60 minut může těšit, kdy se na to může těšit a proč by se na něj třeba měl dívat (kromě toho že kvůli tobě:).**
Tak to, že se na pořad budou diváci dívat kvůli mně, je samozřejmostí. Tak neodolatelného člověka s bleskovkou místo čela jen tak nenajdete :). Takže, kam pořad bude mířit... to je dost ošemetná záležitost, protože jsem závislej na EA, Microsoftu a Progamers. Na nich je, jaké hry mi dají k dispozici. Momentálně je pořad stále v začátcích a rozjíždí se. Dnes jsem udělal recenzi na hru Blue Dragon a příští pořad bude věnován Halo 3 a PGR 4. Mám v plánu udělat turnaj o velice zajímavé ceny ve hrách Halo 3 a Gears of War s tím, že si vše budu muset sehnat někde sám, pokud se mi nepodaří něco vyškemrat od hlavních partnerů. Pořad mohou diváci sledovat na pg24.tv, zatím nepravidelně, protože ho předtáčíme, ale počítám, že v listopadu začneme vysílat živě, už jen kvůli interakci s diváky.

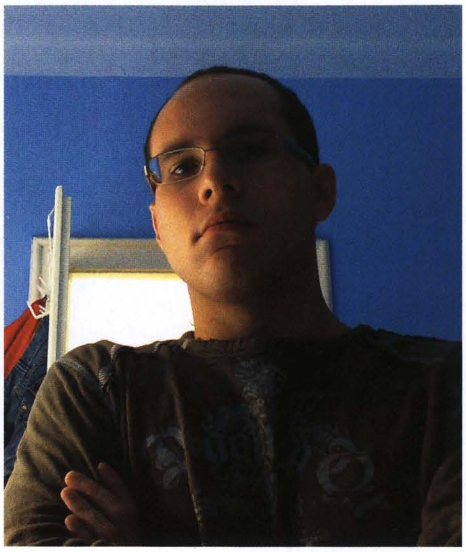
**Kde se tedy člověk dozví, kdy bude další díl? A jak si představuješ zapojení diváků do průběhu pořadu? Vím, že tam máte online chat či něco podobného...**
Člověk se může dozvědět o dalším pořadu například ze stránek PG24.tv, Xlive.cz a doufám, že i z OXM. Hodlám vás spamovat, dokud to na web nedáte (doufám, že můj spamovej nátlak nevydržíte moc dlouho). Představuji si, že diváci budou pokládat podpásové otázky a já se na ně budu snažit odpovídat, budou psát svoje nápady a postřehy na můj mail (hroch@pg24.tv), nebo mne budou drtit ve hrách, které budu hrát po Livu.

**Drtit přes Xbox Live? To abys trénoval... pokud se nepletu, jsi aktivním hráčem Counter-striku na PC. Hrál jsi ho i na Xboxu (byl na původním). A jak ti jde ovládání FPS na gamepadu? Lidé s tím mívají problémy, ale já si myslím, že je to pouze o zvyku.**
Ano, nepleteš se. Koukám, že sis o mně dost četl. Četl jsi také moji knížku Hroch pod lupou? Ne, to bylo opravdu jen vtipné polemizování o mém slohovém projevu. Counter-strike hraju již pár let, bohužel na Xboxu mi nějak unikl, ale můžu tě ujistit, že bych ho nehrál. A jak mi jde ovládání FPS her na gamepadu? Hmm... 3 gamepady jsem musel vyhodit, protože nevydržely průlet oknem a následný pád z 3. patra na beton. Poté jsem si koupil gamepad na drátu, ten už tak daleko nedoletí. Snažím se vyrovnat s těma čudlíkama a páčkama a bůh ví čím ještě. GoW už mačkám docela slušně, ale co jsem dneska předváděl v Lost Planet, to bylo něco neuvěřitelného. A jestli je to otázka zvyku? To nevím, já jsem si po 3 měsících nezvykl, moje nejoblíbenější hra je Forza Motorsport 2, na kterou nepotřebuju žádné míření. A moje nejočekávanější hra je asi Ace Combat 6, tam taky ne. Teď už se jen naučit mířit v Halo 3 a budu vysmátej.

**Jdeš na to od lesa – Ace Combat má naváděné rakety a ve Forze 2 se sestřeluje celkem slušně bez míření. Případně si můžeš zapnout auto-aim, což osobně nesnáším. A hraješ po Live i doma? Třeba se svým kolegou z pořadu? Je to pak větší sranda, když ti někdo skuhrá do ucha. :)**
V lese jsem se ocitl s Ace Combatem už taky, ale spíš jsem ho vypaloval rozlitým palivem svého letadla. Ve Forze jsem sestřeloval svého kolegu taky dost často, mám rád akční jízdu (měli byste mě vidět za volantem, budu všem, kdo mají zájem přežít další dny, psát emaily, kdy vyjíždím a kam pojedu). Auto-aim naprosto nesnáším, je to nedůstojné a tak trošku cheaterské (možná to bude tím, že ani nevím, kde se to zapíná). Po Live jsem teď docela dost hrál GoW a Battlestations: Midway. Sice jen demo, ale zabavilo na pár chvil. S kolegou moc na Xboxu nehrajeme, já ano, ale on spíš chodí po hospodách a... no znáte to, ne? Na mě lidi hodně často řvou „I am in your team u Mo*** Fu***" a nebo „Omg, he is total lame," jenže jim nemám šanci odpovědět, protože nemám headset (už bych ho konečně mohl vyfasovat) a hlavně si snažím vsugerovat, že to znamená něco jako nekonečnou chválu.

**Až si vsugeruješ, že tě mají rádi, podívej se na oblíbenost svého profilu, můžeš tam vidět, kolik procent lidí tě nemá rádo a hlavně proč. :) Protože nám všemocný šéfredaktor ukradl místo v této sekci (já se pomstím), tak se s tebou musím rozloučit. Je něco, co bys chtěl dodat na závěr?**
Je, budu apelovat na to, abys měl svůj vlastní časopis, mám prsty všude. Budu si stěžovat i u ředitele ČKD! A co bych chtěl ještě říct? Hm... jo, chtěl bych připomenout číslo svého účtu a také bych chtěl poprosit všechny čtenáře o nějaké postřehy či náměty na příští pořady. Posílejte mi je na hroch@pg24.tv a určitě se koukejte, pořad začal od nuly a jinou než vzrůstající tendenci mít nemůže, tak nepropadejte panice. Já se do toho taky dostanu. A ještě bych chtěl na závěr říct, že dnes při natáčení 3. dílu byl u nás na návštěvě jistý Master Chief a říkal něco o tom, že by se mohl vyskytnout ve 4. díle a dovolí nám udělat s ním exkluzivní rozhovor. Teď (už opravdu nakonec) bych rad popřál OXM hodně čtenářů a čtenářek (těch především), hodně štěstí do dalších výtisků a čtenářům radím, ať se stanou také diváky :)

**Opravdu nakonec bys nám měl říct, kdy bude ten další díl. V kávové sedlině to napsáno nemám :) (a všechny čtenářky si s sebou odvedl Kamil do Computeru).**
Dobrá, píšu si do diáře „Eliminace Kamila z Computeru 28.10.2007". 3. díl vychází už příští týden, čili týden před vydáním tohoto čísla (ale můžete se podívat do archivu, pozn. redakce), ale 4. díl, do kterého zavítá ten největší hrdina ze všech hrdinů, očekávejte těsně po vydání, takže asi v době pořádání Invexu, na němž budu k vidění také jako pouťová atrakce.

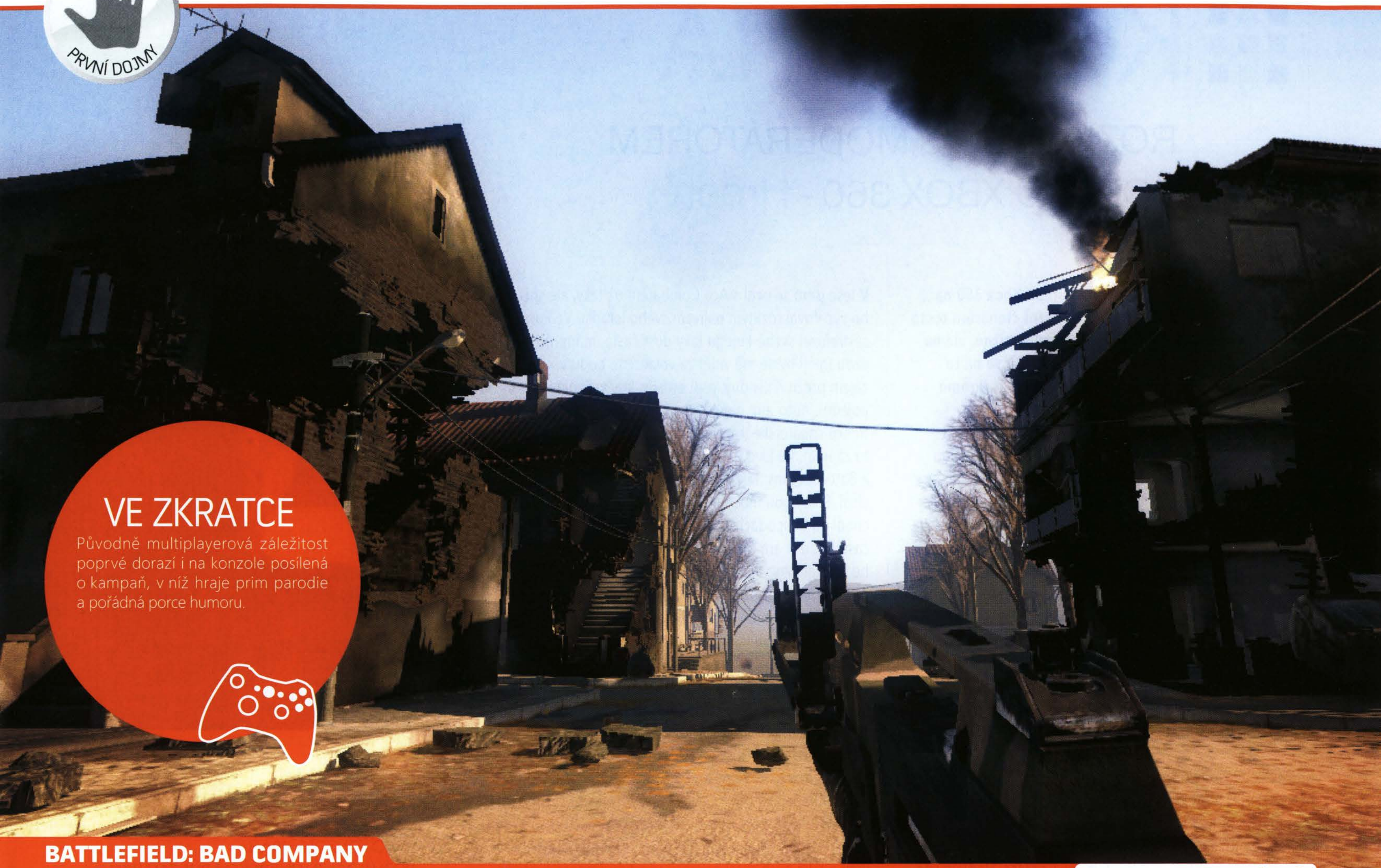


GAMERTAG: PG24
GAMERSCORE: STRAŠNĚ MALÝ
VĚK: 19 LET
SÍDLO KONZOLE: PRAHA
POZNÁVACÍ ZNAK: BRČKEM PIJE TATARKU

**Info:** Hroch se celé dny válí ve své louži, a když se neválí, spokojeně hrochuje (tohle jsem si nevymyslel), studuje nebo dovádí na různých společenských akcích. Sám o sobě říká, že je takový doživotní student, protože ho baví čerpat studentské výhody. Mezi koníčky patří různá auta, motorky, pivo, ženy, zpěv a progaming.

## XBOX LIVE HRÁČI, SEZNAMTE SE!

**Jak jste si mohli všimnout, komunitní sekce se zajímá o různé lidi kolem Xboxu 360. V příštích číslech bychom chtěli dát ještě více prostoru běžným hráčům – především těm, kteří by si na Live rádi našli nové kamarády. Proto vyčleníme v některých vydáních stránku pro vás. Pokud byste o sobě dali rádi prostřednictvím řádků tohoto časopisu vědět, pošlete nám jméno svého gamertagu, stručné informace o hrách, které hrajete nejraději (žánry), i něco málo ze všedního života mimo polygonovou grafiku (aby si o vás ostatní čtenáři mohli udělat hrubou představu) a společně s fotkou to odešlete na e-mail ABusee@post.cz.**



## VE ZKRATCE

Původně multiplayerová záležitost poprvé dorazí i na konzole posílená o kampaň, v níž hraje prim parodie a pořádná porce humoru.

**BATTLEFIELD: BAD COMPANY**

| | | |
|---|---|---|
| **VYDAVATEL:** EA | **VÝROBCE:** DICE | **DOKONČENO** 40 % |
| **POČET HRÁČŮ:** 1 | **XBOX LIVE:** ANO, 24 | |

**DATUM VYDÁNÍ:** 2008

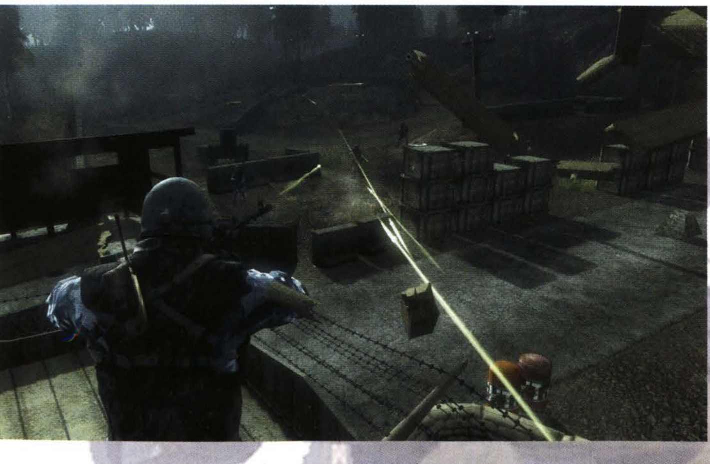
# Battlefield: Bad Company

## Když si válku vyložíte po svém

AUTOR: Kamil Gric

**MARNĚ PÁTRÁM** v paměti po válečné sérii, která by mohla Battlefieldu konkurovat v laťce kvality, jež zaznamenala jen drobné výkyvy – nikdy však skutečný průšvih. „Multiplayerový Battlefield si z naší strany žádal spoustu invence a neustálý přísun nápadů, proto jsme se rozhodli vydat se odlišnou cestou zážitku pro jednoho hráče. A když už jsme byli v tom, rovnou jsme si pro jeho realizaci vybrali konzole nové generace," potvrdil nám při prezentaci hry na letošní Games Convention jeden z producentů.

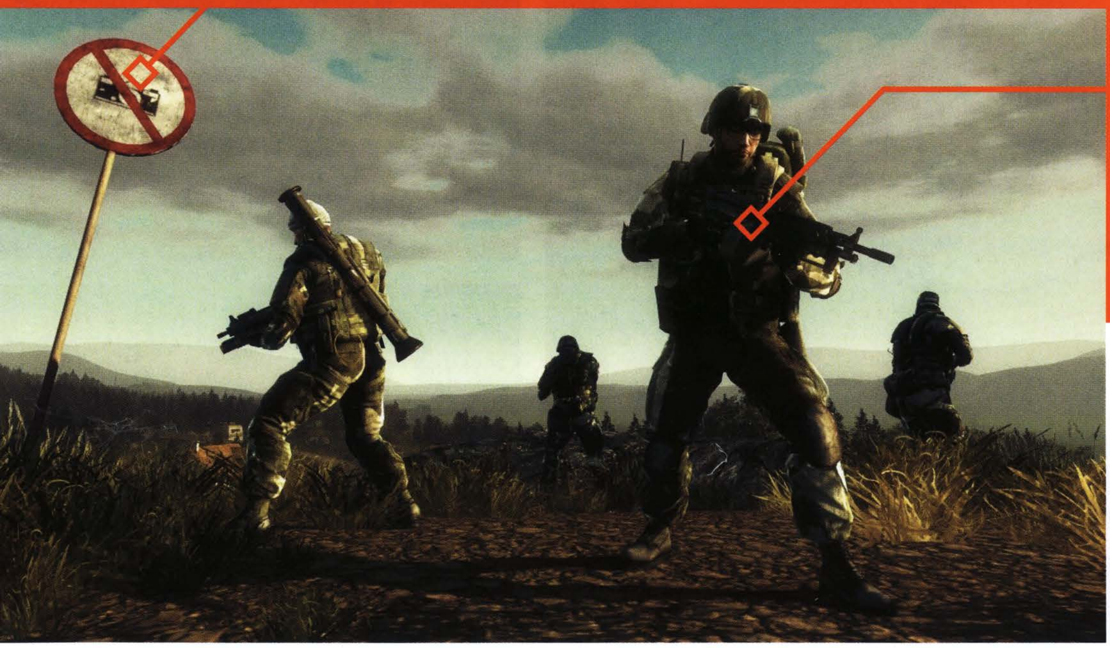
Úsměv na jeho tváři nicméně prozradil, že i tentokrát jsou si tvůrci z Digital Illusions jisti směrem, jenž zvolili. „Nudí nás eposy o hrdinech, kteří změní tvář války. Hoši z jednotky Bad Company mají úplně jiné zájmy než plnit příkazy naškrobených zelených gumáků." Následující minuty to do puntíku potvrdily. Úvod prezentované mise nám zprostředkoval krátký briefing, když se náhle z vysílačky ozvaly pokyny z velitelství, podle nichž skupina nesmí za žádných okolností překročit blízké hranice. „Řekl, že máme překročit hranice?" zazní pobavený hlas seržanta. „Slyšel jsem jen něco o překročení hranic a neutrálním státě." Kdo z vás si naivně myslel, že za celé nedorozumění může špatný příjem signálu, ten se v nadcházejících sekundách konečně naladí na správnou notu. Ne, signál za to opravdu nemohl. Jen partička z Bad Company si hlášení vyložila po svém. Jako ostatně celou válku.



### VÁLKA JE PRO DĚCKA, CHLAPI SI POPIJOU

Stačí si přeložit název týmu a pochopíte, že tvůrci nám neumožní projít si konfliktem z perspektivy elitní armádní jednotky. Tihle zlí chlapci si místo ve skupině, která je vysílána na různá místa, nikdy však za klíčovými úkoly, vysloužili svými předchozími činy – nerespektováním předpisů, porušováním rozkazů a desítkami dalších záměrných i hloupých chybiček. Přesto našli společnou řeč. Když v první misi objeví informace o pokladu, který neleží za desatero horami, ale jim u nohou, rozhodnou se zapomenout na válku jako takovou. Mají nový cíl.

Brzy zjistíte, že jednoduchá zápletka dělá hru sympatičtější, než si z pohledu nezaujatého pozorovatele dokážete připustit. Zatímco



### NIKDY NE PO SVÝCH

Chodit pěšky je nuda. Dvojnásob, pokud honíte náklaďák plný peněz. Vozítka budou nedílnou součástí hry, třebaže jejich využití v akci zatím nebylo přímo prezentováno. Samozřejmostí je role řidiče i střelce se samopalem, líbilo by se nám i ovládání tanku, o kterém tvůrci nepřímo hovořili.

### BAHENNÍ LÁZNĚ

O kompletní zničitelnosti prostředí již byla řeč, nicméně tvůrci nezapomínají ani na grafické pozlátko okolo. Bohužel, prezentovaná verze hry v této oblasti neoslnila. Textury v nízkém rozlišení, málo detailní objekty i animace, celkově chudý nádech vizuálního zpracování. Díky bohu je Battlefield: Bad Company stále v rané fázi vývoje.

### HUMORNÁ PŘÍCHUŤ

Přestože póza na obrázku nápadně připomíná plakáty hollywoodských blockbusterů, o válečném velkofilmu nemůže být řeč. Tvůrci vsadili na odvrácenou stranu mince – humor a pocit uvolnění, který se nese celou hrou. Ne nadarmo je symbolem hry granát ozdobený žlutým smajlíkem. Jeden takový už byl vystaven v redakci OXM.

### PARTA HIC

Přestože o hrdinech z vašeho týmu není téměř nic známo, splňují klasické požadavky – jeden je extrémně chytrý, ovšem smolař, druhý hajzlík k pohledání a zbytek si nedovolíte na první pohled odhadnout. Jisté je, že DICE mají dostatek prostoru i slušnou výchozí pozici pro vývoj jednotlivých charakterů. Bratrstvo neohrožených zkombinované se seriálem M.A.S.H.? Nemůžeme se dočkat.

doposud nám tvůrci prezentovali konflikt z pohledu emocí negativních, jako je strach, soucit či bezmoc, zde vnáší mezi jednotlivé bojové vsuvky potřebný nadhled i porci humoru. Ty ale netvoří základní pilíř hry. Přestože před vás hra plynule klade jednotlivé cíle, jsou velmi obecného rázu – a způsob jejich realizace již závisí na vaší představivosti i vojenských schopnostech. Tvůrci v novince představují engine Frostbide, který slibuje nejen úžasnou podívanou, ale především plně zničitelné prostředí. S ním získává Battlefield nejen na volnosti, ale především na zábavnosti jako takové.

### ŽÁDNÉ KOMPROMISY

Co známe z Company of Heroes a mezi střílečkami prezentoval již Red Faction, Battlefield: Bad Company dovádí k dokonalosti. Pokud tvůrci odvážně slibují „absolutně žádná omezení, co se destrukce týče", nelžou. Každý objekt ve hře může být zničen nebo alespoň poškozen, ať už jde o bazukou odstraněné zdi budov, nebo o kompletní devastaci prostředí leteckým útokem. Volnost v řešení jednotlivých úkolů navíc nutí hráče dumat nad tím, který z postupů zvolit. Jak nám tvůrci názorně předvedli, ruské hlídky patrolující na hranicích lze odstranit nejen pomocí hrubé síly (tzv. assault kit – granátomet a rádiem přivolávané letecké útoky), ale také „jemněji" z nepříliš vzdáleného kopce (tzv. sniper kit – s odstřelovací puškou). Přece jen poněkud nezvykle zde ale po vašem úmrtí nenásleduje konečná – hráč se pouze respawnuje na místě nejbližšího checkpointu (v našem případě na obligátním kopci) a může pokračovat v akci tam, kde o chvíli dříve skončil.

Nesmrtelnost hlavního hrdiny je jedním z mála bodů, o kterých bychom mohli diskutovat – přesto se neodvážíme odhadnout její, z našeho pohledu spíše negativní vliv na hratelnost. „Mise je téměř u konce," přeruší tok myšlenek producent hry: „Nicméně na hráče ještě čeká úkol zničit přijíždějící tank. Když dovolíte, zhostím se ho sám a zároveň vám ukážu, jak můžete prostředí využít ve svůj prospěch." Samopal střídá odstřelovací puška, ale při krytí se za zbytky zídky zjišťujete, že vám v dobrém výhledu na tank stále brání dvojice stromů. Několika ranami je kácíte k zemi, puškou zabíjíte vojáka v tanku a přivoláváte letecké posily, které zničí most i s tankem. Mission accomplished.

### AŽ SE VÁM ZATAJÍ DECH

Battlefield: Bad Company se daří úspěšně odbourat zdlouhavé taktizování na úkor čistokrevné akce. Pokud jste si zvykli krýt se za překážkami, které se nám snaží vnutit většina současných akčních her, zde vám bude opatrnost spíše ke škodě. Co bylo před chvílí pevnou překážkou, mění se v mžiku v sutiny. Kde jste se cítili v bezpečí, jste rázem snadným terčem. Do hry se tím vrací pocit naléhavosti, kdy se snažíte nepřátele likvidovat systematicky a zároveň rychle, aniž byste jim dali šanci nadechnout se k odvetě.

Fanoušci se navíc nemusí obávat, že série přijde o svou tradiční silnou stránku – hru více hráčů. Multiplayer bude k dispozici až pro 24 zájemců a jak jsme byli tvůrci ujištěni, obsáhne vše, co bude k vidění v kampani. S tím odpadá i poslední důvod obávat se o cestu, jíž se DICE vydali. Je zřejmé, že se vývojáři odhodlali vyjít vstříc nejen konzolím nové generace, ale především hráčům, kteří o sérii doposud nezavadili. Naše dojmy potvrzují, že jejich nový projekt má všechny ingredience potřebné k úspěchu. A to nám v této fázi vývoje stačí.

Překlad
David Sláma

# ROZHOVOR S... TONY HAWKEM

**Od té doby, kdy originální Tony Hawk Pro Skater někdy kolem roku 1952 vyšel (přesně si to už ani nepamatujeme), je alfou a omegou skateboardingu. Od manuálů přes kickflipy až po wall ridy, tahle série JE skateboarding. Takže... co teď?**

Před grindováním zkontrolujte výšku zábradlí: sahá-li vám alespoň k pasu, rozmyslete si to ještě jednou

**Jaká byla přesně tvoje role při tvorbě Tony Hawk's Proving Ground?**
Jsem poradce, co se týče autentičnosti skateboardingu ve hře: jaké vybereme skatery, triky, výzvy, lokace... dělám to samé, co v každé předchozí hře série. Je to teď jednodušší, protože Neversoft skatingu už rozumí. Není to tak, že bych jim musel radit s každým detailem, jako proč a jak má kde být; tohle všechno oni vědí. Takže je to o něco jednodušší, ale současně se pořád hodně zapojuji. Hraju hru během vývoje a dávám svá nejlepší doporučení.

**Říkáš, že je to jednodušší, ale není současně o to těžší přicházet s novými nápady?**
V některých ohledech to je těžší, protože chceme zachovat principy, na kterých hra stojí. Současně se ale pokaždé snažíme udělat ji o tolik lepší, aby si zasloužila být novým dílem série. Ale skateboarding se pořád vyvíjí a my to jen přidáváme do hry, což je jednoduché. Přijít s úplnými novinkami je náročné, nicméně díky vývoji hardwaru se nám to může podařit – vždyť jsme zatím jen přičichli k možnostem nových konzolí.

**Jaké je vaše tajemství, pokud jde o reagování na změny ve skateboardingu a jejich implementování do hry?**
Máme tým, který opravdu baví dělat změny až do chvíle, kdy hru vydáme. Občas je to třeba jen o tom vzít video a na poslední chvíli ho někam přidat. Pokud jde o to, co je na téhle hře unikátní, rozdělili jsme ji, takže si můžete vybrat svůj vlastní styl ježdění.

Dali jsme vám inspiraci. Je tam skater myslící hlavně na kariéru: fotí se na obálky časopisů, získává sponzory. Pak tam máme hardcore týpka, co lítá hlavně po ulicích a tak. Každý má před sebou speciální úkoly, jež rozvíjí váš styl jízdy. Nakonec je tu rigger, chlápek, který udělá park vlastně z ničeho a zároveň z čehokoli – opraví obrubník, někam přidá zábradlí... Hvězdou hry jste vy a navíc jsme přidali i váš hlas, váš styl. Nejvíc jsem nadšený z funkce Nail-A-Grab, protože často jezdím na rampách. Teď tu máme tohle, takže při grabu kontrolujete své ruce analogovými páčkami, a můžete tak chytit prkno nejrůznějšími způsoby.

**Jak se rozhodujete, kdy přestat s přidáváním nových triků?**
Přidávání novinek se snažíme držet v autentické rovině. Nemáme v plánu do hry nasypat kopec smyšlených triků, jako že vám najednou vzplanou vlasy a prkno se roztočí jak vrtule

helikoptéry; chceme triky, které lidi skutečně dělají. Občas je to prostě kus, který všichni daný rok, měsíc nebo týden předvádějí a my ho chceme do hry, aby v tomto ohledu byla aktuální. Ale upřímně, vzhledem k tomu, jak máme Neversoft a já blízko ke skutečnému skateboardingu, to není nic složitého – nepotřebujeme skupinu lidí, která bude vymýšlet, co a jak vlastně dělat.

**V několika prvních hrách série šlo odemknout videa vývojářů, jak se na skatu učí. Pořád jezdí?**
Někteří ano. Čas od času se jdou rozbíjet do skateparků. Dokonce mají malou rampu v sídle Neversoftu a Joel, který firmu vlastní, na ní jezdí.

**Jak vybíráte skatery, kteří se objeví ve hře?**
Každý říká návrhy. Občas jdeme tak daleko, že se zeptáme fanoušků na fórech, koho chtějí vidět. Pak o tom všem hlasujeme. Pochopitelně také záleží na zájmu skaterů – ne každý o to stojí. Ale už jsme to dotáhli daleko a jsme známí, pak je jednodušší přesvědčit jezdce, že být ve hře je dobrý nápad.

**Hledáte také nové talenty na skateových akcích?**
Ale jistě. Hledáme lidi, o kterých si myslíme, že budou v době, kdy vyjde naše hra, vidět. Podle mě je seznam našich skaterů opravdu dobrý a rozmanitý. Hardcore skateři, vertaři, celebrity... chceme všechny styly – a také holky!

**Budou Proving Ground hrou pro skatery, nebo hrou pro hráče?**
Pro mě jsou nejdůležitější skateři a otázka, jestli jim hra připadá autentická a je hodna jejich času. Pro některé z nich je to jediná videohra, jakou hrají, takže jim chceme udělat radost. Ale hra je zábavná i pro hráče obecně, že je jistě přitahuje stejně tak jako jiné videohry. Máme teď spoustu novinek, takže hráč, který nikdy na boardu nejezdil, si řekne: „Wow, tak to chci zkusit!"

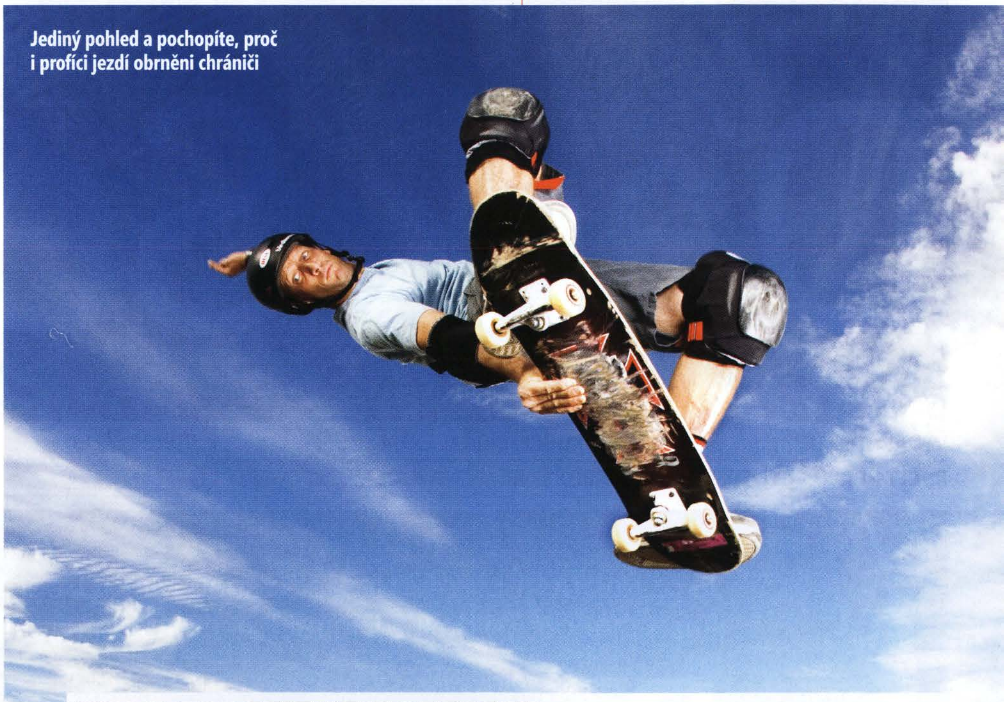
**Když hraješ hry ze série, hraješ sebe nebo jiné skatery?**
(smích) Jakmile odemknu svoji postavu, hraju za sebe.

**Takže tě neláká být na týden třeba Rodney Mullen?**
Obvykle hraju za sebe a trénuju triky, které bych chtěl umět i ve skutečnosti – třeba právě Rodneyho triky.

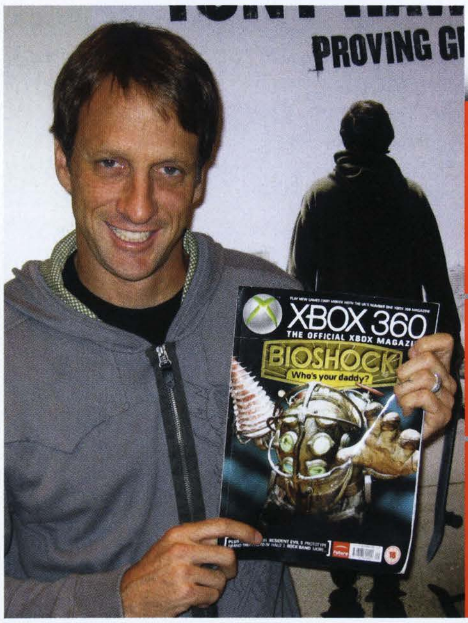
**Zvykl sis na ježdění s motion-capturingovými míčky?**
Na to si nikdy nezvykneš! Jezdil jsem s nimi už mnohokrát a je to snad to nejtěžší, co může být. Uklidnit se a prostě jezdit a nesoustředit se na to, jak divně si v tom obleku s míčky připadáš. Nejlíp to šlo právě Rodneymu, jezdil v tom skoro čtyři hodiny v kuse. Ale mně stačí tak dvě hodiny a potřebuji pauzu. Za tu dobu uděláme set jednoduchých triků, ale pak už jsem moc unavený, abych zkoušel složité věci.

**Existují nějaké nápady Neversoftu, které jsi odmítl, protože by jednoduše nefungovaly?**
Ano, ale poslední dobou zřídka. Jak už jsem říkal, Neversoft skateboardingem žije, rozumí mu. Nepotřebuji jim vysvětlovat, jak patří nohy na prkno u ollie, proč je jeden trik lepší než jiný a co znamená frontside. Tímhle jsme si už prošli, teď už nemusím zamítat moc směšných nápadů.

**A naopak měl jsi ty někdy nějaké nápady, které neprošly přes Neversoft?**
Byla řada myšlenek, které jsme nakonec zamítli. Nemůžu je prozradit, ale možná se k nim časem vrátíme, až pokročí technologie. Třeba v Proving Ground je jedním z nosných nápadů vytváření vlastních videí. Mohli jsme tuhle věc do hry přidat, protože editování a produkování videa se dost změnilo; každý ví, jak udělat dobré video třeba v iMovie. Naše hra s tím počítá, je to trend; ale pokud bychom to zkusili před pár lety, myslím, že by tomu děti nerozuměly, nebyl by to dobrý krok. ⏏



Jediný pohled a pochopíte, proč i profíci jezdí obrněni chrániči




## NA HÁKU
Tři tajemství o Tony Hawkovi

1. Tony se nejvíc proslavil tím, že byl první člověk, který otočil 900 (dvě a půl o točky – 900° – před dopadem zpátky na rampu). Podařilo se mu to na X Games v roce 1999. Od té doby to byl jeden ze speciálních triků ve hře, ačkoli jste takových (a lepších) toček mohli dosáhnout i při velkých skocích.

2. Když Tony zrovna nehraje Tony Hawka (kterého hraje více než hodně), rád relaxuje u Guitar Hero. Už se ale nezmiňuje, zda hraje hry jako Cars nebo King Kong pro snadné získávání achievementů.

3. Tonyho nejstarší syn, Hudson Hawk, je amatérským skaterem a jezdí za Birdhouse Skateboards svého otce, ovšem pod svým druhým jménem Riley – asi není zrovna fanoušek filmu Bruce Willise, po kterém se zřejmě jmenuje.

PRVNÍ DOJMY

# Dark Sector

**DARK SECTOR**

| | | |
|---|---|---|
| **VYDAVATEL:** D3 | **VÝROBCE:** DIGITAL EXTREMES | **DOKONČENO** |
| **POČET HRÁČŮ:** NEUVEDENO | **XBOX LIVE:** ANO (ONLINE MULTIPLAYER) | 80 % |

**DATUM VYDÁNÍ:** PŘELOM 2007/2008

Je to Resident Evil 4? Ne. Je to snad Metal Gear Solid 3,5? Vedle? Gears of War 2? Ani náhodou. To hoši z Digital Extremes namíchali ingredience pro svůj potenciální hit

AUTOR: Ondřej Škoch

**DARK SECTOR** je jedna z her, které mají pozoruhodnou minulost. Začalo se o ní mluvit už v době, kdy se na trhu objevil PlayStation 2 a první Xbox byl ještě rok vzdálenou budoucností. Přesto autoři již v roce 2000 věděli, že svůj výtvor hodlají přinést až tehdy, kdy výpočetní výkon umožní realizovat jejich sny. Ty se mimochodem měnily jako počasí. Sice si musíme počkat až na konec roku, ale preview kód už ukazuje zajímavé věci.

Psal se začátek roku 2004, když vlny internetu rozčeřilo první zveřejněné video chystané hry nazvané zajímavě Dark Sector. Tvůrci, kanadský tým Digital Extremes, slibovali, že hra vyjde mimo jiné pro nový Xbox, tehdy ještě přezdívaný Xbox 2. Trailer ukazoval speciálního vojáka ve futuristickém prostředí kosmické lodi. Na sto honů z něj čišela inspirace Metal Gear Solidem, například prvek skrývání se před přesilou protivníků.

### ZAČALO TO V KOSMU VZDÁLENÉ BUDOUCNOSTI

Speciální agent, zcela zakutý do bizarního brnění, byl vysazen na nepřátelském kosmickém kolosu, aby zde provedl sabotáž. Zdálo se, že se rodí tvrdozrnné sci-fi, které si půjčí rekvizity napříč hrami a přesune nás do vzdálené budoucnosti, protkané meziplanetárními konflikty. Trailer navodil dojem, že největší pozornost bude věnována právě unikátnímu hrdinovu bojovému obleku, jenž se postará i o množství nových nápadů a unikátních herních možností.

Ukázka měla strhující atmosféru, design chodeb odpovídal představě doby, kdy války v kosmu budou zcela normální. Tedy většinou matný kov, na který jsme zvyklí třeba z podpalubí válečných lodí a ponorek současnosti. Nepřátelé – stejně jako hlavní hrdina – disponovali fenomenálními bojovými obleky, jež jim kryly každý čtvereční centimetr kůže. Poslední okamžik, kdy hlavní hrdina bojoval s obřím robotem nezvyklých tvarů, stál za mnohočetná zhlédnutí. Zkrátka, zdálo se, že se rodí hra, na jakou jen tak nezapomeneme.

Video přitom nedisponovalo nijak šokující grafickou kvalitou, pro ty, kdo očekávali od nové generace videoherních systémů zázraky, bylo dokonce jistým zklamáním už kvůli Doomu 3. Pak Dark Sector zmizel z horizontu. Krátce před E3 roku 2005 oznámil James Schmalz z Digital Extremes, že hlavní hrdina ponese jméno Hayden Tenno a děj se skutečně bude odehrávat ve vzdálené budoucnosti, přičemž hlavním prvkem hratelnosti bude stealth, tedy „zabij, aniž by tě viděli". Jenže lidé míní, ale osudy her se mění, což mělo pro Dark Sector platit na sto procent.

Koncem roku 2006 již ukázky ze hry neměly s původním trailerem vůbec nic společného. Zmizely sci-fi reálie, vytratil se stealth prvek. „To, co jsme na začátku ukázali, bylo jen technologické demo," dušovali se náhle tvůrci, kteří celý rok a půl nadšeně oslavovali právě unikátní sci-fi tematiku. Koneckonců, měli za sebou relativně úspěšnou sci-fi Pariah. Jenže pak se tým proměnil, určitým vývojem prošly i vztahy s do té doby spřáteleným Epicem a bylo to rázem znát.

Ačkoliv stejnojmenný hlavní hrdina sice pořád nevypadá jako prostý agent, milovníci hardcore sci-fi mohou jen potichu utřít slzičku. Kovové brnění budoucnosti, které ho zcela zakrývalo, vzala voda. Naopak ti, již spokojeně vrněli blahem u her jako Resident Evil 4 nebo Half Life 2, mohou být v sedmém nebi. Z obou dvou si totiž Dark Sector něco půjčuje. Gigantičtí roboti a kosmické stanice jsou pryč, místo nich tu máme zpustošené

Tak takhle to dopadne s agentem, když si dá rande s mutací

»Gigantičtí roboti a kosmické stanice jsou pryč, místo nich tu máme zpustošené oblasti, které v každém vyvolají vzpomínku na fenomenální Gears of War

Tenhle hošík brzy ztratí hlavu. Doslovně!

Elektrická čepel poslouží v tmavých oblastech i jako zdroj světla

oblasti, které v každém vyvolají vzpomínku na fenomenální Gears of War.

**ZOMBIE JSOU PROSTĚ VDĚČNÉ TÉMA**

Nepřáteli se staly zombie, vojenské týmy a pochopitelně monstra. Nikdo z nich nemá Haydena ani trošku v lásce. Je to prudký skok? Inu, je, ale nemusíme zatím propadat panice. O kvalitě rozhoduje hratelnost, ne téma. Jak si vede Dark Sector na tomto poli? Máme tu hru z pohledu třetí osoby, jež svými možnostmi asi nejvíce připomíná Resident Evil 4 a Splinter Cell. S tím rozdílem, že něco futurismu tvůrci ponechali. Výzbroj netvoří jen obyčejné palné zbraně, ale i rotujícími čepelemi poseté bumerangy s různým účinkem na nebohé oběti.

A těm, které trefíte, to budete přát. Tedy, ne, že byste někdy v akční hře protivníkovi zásah nepřáli, ale takovou zombii nebude bránit ani pacifista. Nakonec, copak lze zabít, co už mrtvé je? Zombifikovat město a pak je jít zcela umlčet evidentně patří mezi oblíbená témata jak filmů, tak her. Resident Evil si na něm vystavěl kariéru a Dark Sector už jen posouvá hranice. Jeho zombie už nevypadají jako nějací otrhaní, potácející se a kousaví mrtvoláci. Naopak; stvůry, které potkáte ve fiktivním východoevropském městě Lasarie, jsou dobře vyzbrojení, velice rychlí a šikovně kooperující bastardi. Kromě nich však ve hře figurují ještě nebezpečnější vojenské týmy.

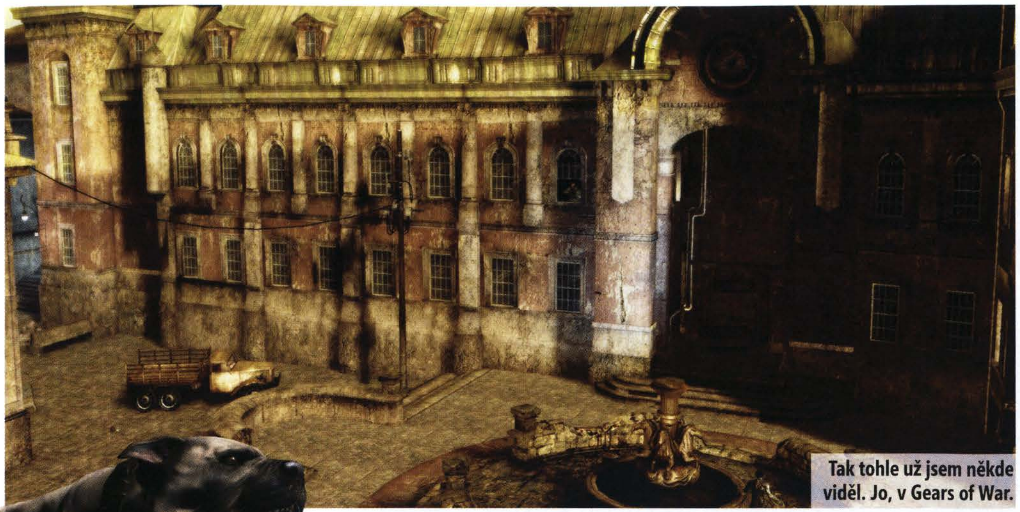
Ukázková situace. Nechutně sehrané a spolupracující komando vojáků se na vás řítí. Udělali ale jednu chybu, ignorují sud s benzínem. Speciálně rozžhavený bumerang začíná rozjíždět své dílo zkázy, plameny náhle prozáří noční temnotu a skřeky plné bolesti dokazují, že jste se rozhodli dobře. Bumerang zvaný Glaive je zbraň, jíž při přesném zásahu odolá pouze některý z bossů. Můžeme vás ovšem ubezpečit, že klíčové slovo je „přesný".

Stejně jako původní sci-fi techdemo disponovalo velice hutnou atmosférou, ani nyní o ni nebudete ochuzeni. Jak dokázal úspěch Gears of War, zničená architektura domů, které ukazují, jak strašná zkáza se na nich podepsala, táhne mnohem více než sterilní prostředí vzdálené budoucnosti. Podobnost je opravdu taková, že se v Dark Sectoru budete často rozhlížet, zda zpoza rohu přece jenom nevyběhne nějaký ten Locust nebo Berserker. Člověk nikdy neví.

**UNREAL ENGINE 3? JSME LEPŠÍ!**

Digital Extreme, kteří mají na svědomí Pariah a Unreal Championship, měli s Epicem více než nadstandardní vztahy. Proto bylo pro herní obec šokem, když se roznesla informace, že pro svoji novou hru nehodlají použít Unreal Engine 3. Ten bude mimochodem pohánět i hry od tvůrců Final Fantasy ze Square-Enix a již tvoří kostru, na níž další legenda japonských RPG, Hironobu Sakaguchi, vystavěl tolik očekávanou Lost Odyssey. Unreal 3 engine je fenomén doby také po tom, co předvedl v Gears of War, a jen stěží si lze představit, že jím někdo, kdo se právě nevrhá na hru rozlehlého světa typu Oblivion, opovrhne. A přesto to Digital Extreme udělali.

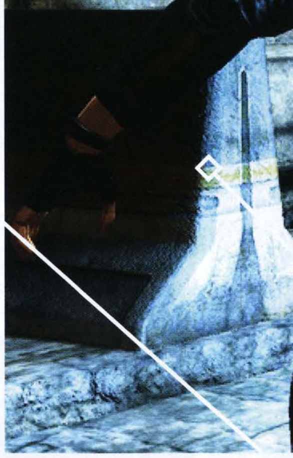
Pochopit tento krok při hraní současné verze Dark Sectoru není jednoduché. Tým sice poměrně nesrozumitelně mluví o vlastní cestě, ale právě pro zpustošené stavby klasického města odkudsi ►►



Tak tohle už jsem někde viděl. Jo, v Gears of War.

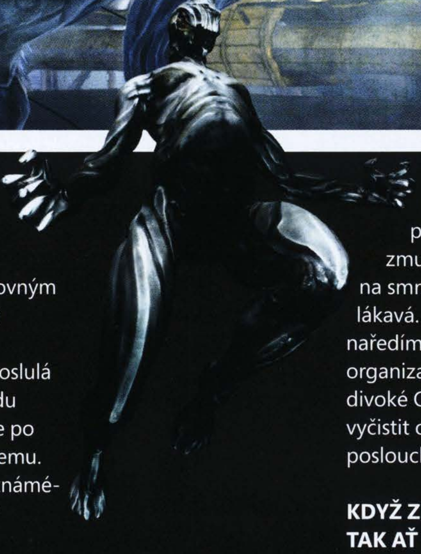
Ostré bumerangy jsou fajn, ale pistole je pistole!

**»Mrtví, které potkáte ve fiktivním východoevropském městě Lasarie, jsou dobře vyzbrojení, velice rychlí a šikovně kooperující bastardi**



## VE ZKRATCE

Pokud máte rádi mrazení v zádech doplněné patřičnou brutalitou, jste na správné adrese. Atraktivně zpracované prostředí i nepřátelé také potěší.



▶▶ z východní Evropy by tento engine automaticky znamenal vysoko nastavenou laťku kvality. Je pravda, že i tak Dark Sector zatím vypadá velmi sugestivně, s veškerými efekty si vývojáři pohráli a procházka temným, mrtvým, ne však bezpečným městem Lasarie stojí za pohled. Přesto ale Gears jsou Gears, to mi nikdo nevymluví.

Copak se ve hře vlastně stalo? Raději se neptejte, scénář je příliš ohraný, a pokud skrývá originalitu, zatím se ji nepodařilo objevit – a nedělám si iluze ani z finální verze. Ano, unikl nám tu virus, chystaný jako biologická zbraň. Ano, mění lidi na zombie. A do třetice ano, uteče ze speciálních vojenských laboratoří. Drobná změna je v jejich majitelích, žádná Umbrella, jsou jimi pro změnu vojáci bývalého Sovětského svazu, tedy ti největší badboys ze všech. Takže máme ideální místo pro zásah agenta CIA.

Vrhnout se do prostoru postsovětských republik je pro herní průmysl šikovným tahem. Jednak o nich nikdo ze západní polokoule nic moc neví, natož pak za Atlantikem, jednak tu řádila neblaze proslulá sovětská Rudá armáda. Pro nás ve středu Evropy působí tyto pokusy komicky, ale po filmech typu Hostel už se nedivíme ničemu. Riskovat zařazení děje do skutečně neznámého světa islámu se nikomu z tvůrců her nechce, případ „Rushdie" je každému vydavateli varováním. Zatímco rebelujícího spisovatele najatí vrazi stále marně honí, vyhodit do vzduchu nějaké to studio sebevražedným útokem není zase tak neřešitelným problémem, že Usámo? Takže tedy Lasarie.

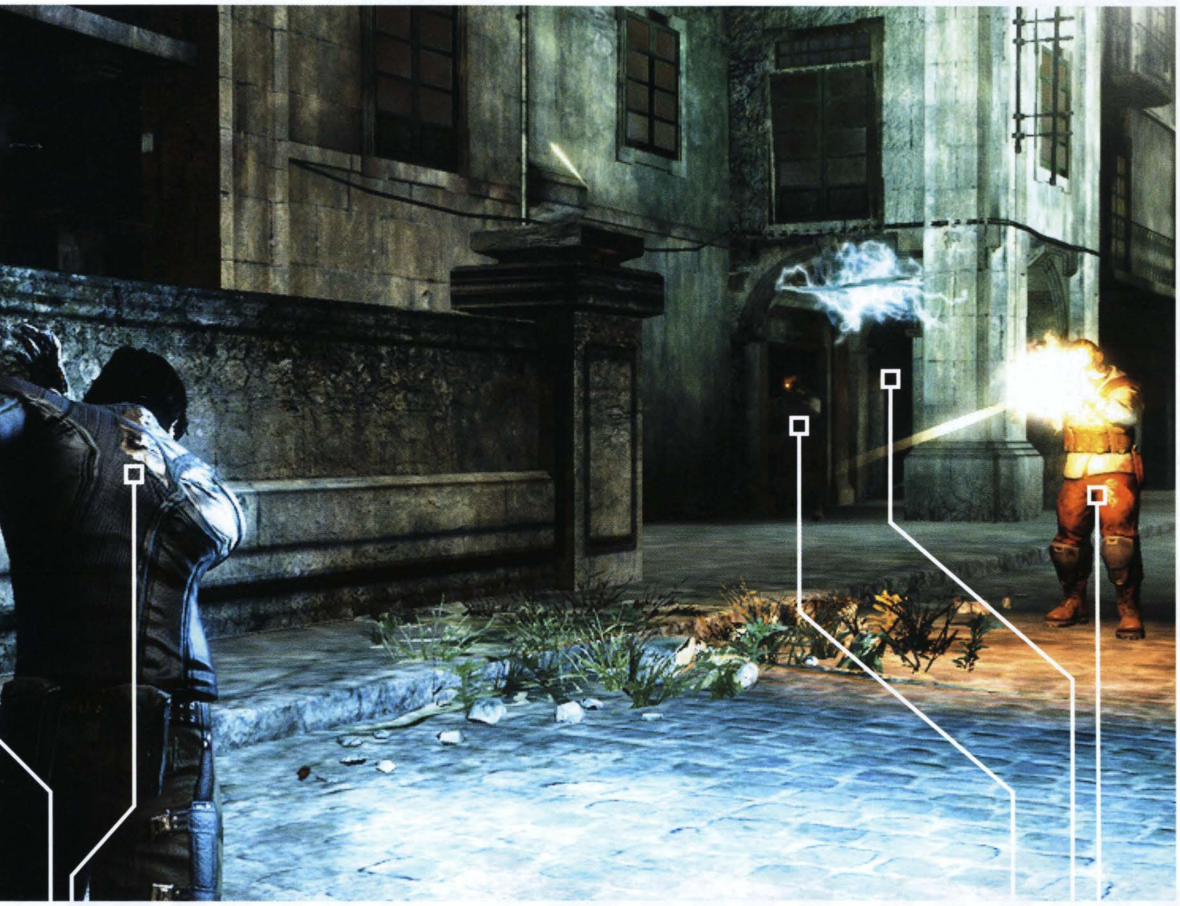
Rudí darebáci v Lasarii pracovali na děsivé biologické zbrani a samozřejmě (jak jinak?) selhali. Zasažena byla celá populace, promptně zmrtvěla, zmutovala a přeměnila se v neživé stroje na smrt, což je věru kombinace nepříliš lákavá. Tuto chutně vypadající polévku naředíme nějakou nejmenovanou tajnou organizací a pak vybereme agenta pro divoké One Man Show, který půjde Lasarii vyčistit od zla. Řeč je o vás, tak bedlivě poslouchejte.

### KDYŽ ZMUTOVAT, TAK AŤ Z TOHO NĚCO MÁM

Autoři ale dostali jeden velmi dobrý nápad. Proč by hrdina po zasažení virem umíral a sháněl si léčivo jako v Resident Evil: Outbreak, když by mu naopak mohla uniklá vojenská látka pomoci? A tak sice Tennovi zmutovala pravačka, ovšem z hlediska boje ryze pozitivně. Měkká biologická tkáň je fuč

Létající čepele jsou příjemným zpestřením hororové tématiky. Po inflaci motorových pil je to vítaná novinka.

Souboje nablízko nebudou asi vhodné pro děti



## OSLAVA MUTACE

**VIRUS**
Tenno začíná jako obyčejný agent CIA. Poté, co je nakažen virem Lasaria, jeho pravá ruka začne mutovat a on získává schopnost mozkem ovládat širokou čepel zvanou »Glaive«. Při postupu hrou se nemoc rozvíjí, ale její poslední stadium je zatím neznámé.

**DALŠÍ DÍLEK DO SKLÁDAČKY**
Systém schovávání je podobný spíše GRAW2 než Gears of War, neukrýváte se automaticky, ale ke krytu se musíte přiblížit a aktivovat jej. Je to trochu komplikované, avšak Digital Extremes říká, že se tím ještě bude zabývat.

**DŮM HRŮZY**
Podle Digital Extremes bude Dark Sector obsahovat řadu nástrojů na odsekávání několika údů naráz. Za headhunting mezi misemi možná hráč dostane nějaké body navíc.

**HRA NA SCHOVÁVANOU**
Bojovníci se specializují na lov mutantů. Protože jste infikováni mutujícím virem, jste vůči jejich útokům bezbranní. Mohou vás zasáhnout zvláštním typem nervového plynu, který vám na krátký čas znemožní užití čepele.

**VYSOKÉ NAPĚTÍ**
Síla vaší čepele může být zvýšena ohněm, elektřinou, ledem nebo jinými prvky. Abyste tyto upgrady získali, hledejte v prostředí, kde by se mohly vyskytovat. Pro získání síly z ohně zkuste využít třeba kotle.

**OBCHODNÍK SE ZBRANĚMI**
Zbraně můžete nakupovat v různých obchodech, ale způsob, kterým to je prezentováno, vypadá nudně. Vystoupáte speciální šachtou a objeví se jednoduché menu. Snad to do finální verze hry tvůrci vyřeší a najmou třeba hrůzostrašného prodavače jako z Resident Evil 4.

a místo ní má speciální trojbřitý bumerang Glaive. A ten disponuje vynikajícími schopnostmi. Například se po setkání s ohněm vznítí a to může mít pro specifické nepřátele fatální následky. Na jedny platí led, na jiné elektřina... no nechte se překvapit, při hraní je to sakra působivé.

Ačkoliv hra opustila stealth zaměření, ve jménu obecenstvem žádané brutality některé prvky zůstaly. Například vyskočení ze stínu a efektní podříznutí nepřátelského krku. Čepele na krční tepně vojáků, kteří tu plní svoji temnou misi, nedělají nijak dobře jejich zdraví. Interaktivní okolí plné různých hořlavin a výbušnin nabízí další efektní možnosti likvidace protivníků, což jsme si mohli již vyzkoušet.

Samozřejmě nemusíte zoufat, že budete jen házet bumerangem nebo jím nepřátele zařezávat. Bez patřičného arzenálu palných zbraní by takováto hra prostě neměla šanci. Už proto, že ji každý bude okamžitě srovnávat s Resident Evilem 4, sériemi Metal Gear Solid a Splinter Cell a v neposlední řadě s famózními Gears of War. K ruce budete mít například sniper pušku, jindy nějakou tu brokovnici a arzenál se prý ještě velmi efektně rozšíří.

### MEZI PŘÍŠERAMI A RUDOARMĚJCI

Stíny totálně zničeného města, které kvantitou demolice trochu připomíná Drážďany roku 1945 nebo Putinem zničenou čečenskou metropoli Groznyj o více než půlstoletí později, se plíží hrůza. Bere na sebe podobu zmutovaných zvířecích zrůd. Kdo si myslí, že takový zmutovaný králík (nebo prase?) není nic zase tak děsivého, měl by si připomenout moment, kdy v Resident Evilu útočí nemrtvý dobrman, nebo si chvíli zahrát Stalkera. Nepřirozeně ovlivněný genofond dokáže věci, vzpomeňte na to, jak se v Parasite Eve tamní myšičky měnily na děsivé příšery s ještě děsivějšími vlastnostmi.

Co by to bylo za akční horor, kdyby na vás nečekali bossové, obzvláště hnusní a obzvláště tuzí, kteří hodlají vyzkoušet, jak dobře jste zvládli mechanismus hry? Dark Sector je nasazuje v hojném počtu a pochopitelně v ty nejméně očekávané chvíle. Preview verze samozřejmě neobsahuje největší hity, ty si vychutnáme až u finální podoby hry, takže pěkně trpte při čekání.

Přiznávám, že mě Dark Sector přes zrušení sci-fi stylu přitahuje. Umí se postarat o ono příjemné mrazení na zátylku, jeho prostředí je opravdu působivé, a pokud v Digital Extremes vypilují veškeré prvky hratelnosti na maximum, může jít o dobrou hru. Ale nedá se svítit, sci-fi mám raději než fiktivní východoevropská města, a tak vývojářům nadále vytýkám jejich rozhodnutí odstoupit od kosmické verze projektu. Nakonec, i když nemáte možnost si hru zkusit, stačí internet a youtube, kde si můžete omrknout původní trailer i nová videa. Třeba budete změnou rozhodnutí autorů nadšeni více než já...

# Poznejte next-gen!

## Vizuální kouzla grafiky nové generace vylepšují herní zážitek i samotnou hratelnost

Jako první z konzolí nové generace má Xbox 360 ještě jeden důležitý náskok (kromě prodejních čísel). Jelikož byl na scéně nejdříve, herní vývojáři měli nejvíc času na odhalení zákoutí jeho architektury a vyždímání těch nejúžasnějších grafických efektů. Bloom, blur, HDR... na co si grafik nebo programátor vzpomene, to Xbox 360 dokáže. Co ale všechny ty pojmy znamenají? A mají praktický dopad na hratelnost? V našem vyčerpávajícím přehledu nejnovějších technických zázraků vám pomůžeme pochopit, co všechno Xbox 360 umožňuje, jak to funguje a jakým způsobem může obohatit celkový zážitek.

AUTOR: Martin Zavřel

## /01 Hloubka ostrosti a rozmazání pohybu

» Efekty související s ostrostí obrazu byly ještě donedávna výsadou reálných filmů a sofistikovaných optických soustav na drahých kamerách. Později se objevily také v počítačem animovaných filmech, do kterých je ovšem musely vypočítávat super výkonné „renderovací farmy“, soustavy počítačů sestrojených pro nejsložitější matematické operace. Grafický čip Xenox v srdci Xboxu 360 nyní dokáže počítat efekty, jako jsou změna hloubky ostrosti (přeostření na objekty v popředí nebo naopak v pozadí) nebo jemné rozmazání objektů v pohybu v reálném čase. Hry díky tomu vypadají mnohem živěji a lépe.

## /02 HDR nasvětlování

» Nový systém zobrazování světla nazývaný High Dynamic Range rozšiřuje paletu a intenzitu světel i barev, které dokáže herní engine zobrazit. Výrazným způsobem vylepšuje kontrast, umožňuje přesvědčivé zobrazení prozářeného denního prostředí stejně jako poctivé vykreslení temného dungeonu. Systém HDR zvládá i takové efekty, jako je krátkodobé přesvícení obrazu po prudkém přechodu ze tmy do světla nebo naopak postupné „rozkoukávání se“ po příchodu do temného prostředí. Výsledkem je opět výrazné zvýšení realismu a živosti grafiky.

## /03 Anizotropní filtrování

» Prakticky všechno v trojrozměrných hrách je oblečeno do textur poskytujících základní barevnost a povrch objektům. Aby se ale tyto textury při pohledu z dálky nebo z boku neprojevovaly jako jakési nepřirozené čtverce, je potřeba aplikovat speciální techniku jejich zjemňování neboli filtrování. Donedávna to souviselo s problémem ztráty detailů při pohledu na objekt z dálky nebo z boku. Při anisotropním filtrování k tomuto ale nedochází, protože udržuje ostrost a detailnost textur i při téměř bočním náhledu na ně, takže bez problémů zajistí dokonale detailní a čistý obraz, kam až oko dohlédne.

## /04 Bloom

» Jde o zvláštní techniku zobrazení světelných zdrojů a odlesků simulujících jakési zbytkové odrazy, produkované do určité míry všemi fotoaparáty a kamerami na světě. Detailní vysvětlení stojí na faktu, že i ta nejdokonalejší optická čočka trpí – byť třeba mikroskopickými – poruchami hladkosti. Nejjasněji uvidíte manifestaci tohoto jevu, pokud fotíte opravdu jasné objekty – odrazy okolo nich utvoří jakýsi světelný prstenec, který může mít podobu kruhu, světelné „mlhoviny“ nebo rovných paprsků vystřelujících ze středu. Možná se vám zdá zvláštní simulovat ve hrách optickou nedokonalost reálných kamer, ale není sporu o tom, že je takto možné přidat hře filmový nebo dokonce snový nádech.

## Anti-aliasing

» Všechny hry jsou zobrazovány za pomoci soustavy grafických bodů – pixelů a polygonů – které jsou strojově seřazeny do určitého vzorku. Díky tomu ale dochází k zubatému okraji plochy nebo hranatým výčnělkům v zaoblených plochách. Právě s tímto problémem bojuje vyhlazovací technika, nazývaná full-screen anti-aliasing. Vyspělé výpočetní algoritmy zjemňují hrany předmětů a starají se o mnohem realističtější zobrazení hry bez podezřelých fragmentů nebo zubatých okrajů. Čím je hardware nebo algoritmus silnější, tím vícenásobnější vyhlazování se aplikuje.

## /05 Stínování v reálném čase

» V originále nazývané „real-time shadowing“. Nic nezničí pocit z reálnosti hry jako chybějící stíny, pokud možno realistických proporcí a rozpohybované. Naopak: jakmile scénu nasvítíte a začnete si hrát s pohyby stínů, dostane se jí úplně nové úrovně živosti, dynamiky a atmosféry. Bez správných stínů vypadá scenérie ploše, často je i těžké posoudit vzdálenosti. Detailní stíny počítané v reálném čase dokáží neskutečným způsobem přivést k životu stromy v lese nebo třeba auto míjející plot. Stejně tak postavy či vozidla mnohem lépe „sedí“ na zemi, když vrhají správný stín. Jinak mohou snadno působit dojmem, že se vznášejí kousek nad povrchem. Moderní technologie umožňuje vrhání stínů nejen předměty na okolí a naopak, ale také předměty na sebe samotné.

## Unifikované shadery

» Abychom vysvětlení příliš nekomplikovali, řekněme si zkráceně, že shadery jsou grafické efekty, kterými mohou tvůrci pokrýt povrch herních objektů. Konzole doposud využívaly různé HW součásti pro různé druhy shaderů (pixelové nebo vertexové), ale Xbox 360 přináší plně programovatelnou soustavu shaderovacích jednotek, které zvládnou obojí. V praxi tak může zobrazit odlesky na geometricky složitém objektu (trojrozměrné drátěné pletivo) stejně snadno jako per-pixel efekty typu motion-blur či bump-mapping.

## Širokoúhlé HD zobrazení

» „HD Widescreen“ neboli širokoúhlý obraz ve vysokém rozlišení 1080p dokáže na obrazovku nacpat až dva miliony grafických prvků během jediného snímku. Hry přitom nezřídka běží rychlostí 60 snímků za jedinou vteřinu. To v praxi znamená záplavu detailů, o jaké jsme si doposud mohli při hraní v obýváku nechat jen zdát. Hry z Xboxu 360 vypadají nádherně ostře i na nejdražších a největších LCD televizorech. Širokoúhlý obraz je přitom mnohem bližší lidskému stereoskopickému zraku a vnímání světa než zastaralý, skoro čtvercový televizní formát.

Síla grafiky

# Jaký rozdíl znamenají všechny ty nové technické vymoženosti pro hratelnost?

# VELKÝ!

## Jízdní stopy

FORZA MOTOSPORT 2 / SEGA RALLY

Závodní hry obsahují znázornění ideální jízdní stopy již několik let, ale moderní technologie umožňují mnohem reálnější indikace, přičemž nejšikovnější je zřejmě vyježděná jízdní stopa. V minulosti mizela z trati prakticky okamžitě, jelikož omezení konzolí a počítačů prostě neumožňovala uchovávat podobné informace. Teď, se zvýšeným výpočetním výkonem a paměťovou kapacitou Xboxu 360, jsou jízdní stopy ve *Forze 2* přepisovány a přidávány stále znovu, takže můžete snadno vidět nejlepší dráhu všech jezdců. Sega Rally jde ještě dále a opravdu mění povrch trati během závodu, takže vyježděné stopy obzvláště v blátivých úsecích přímo ovlivňují chování vašeho vozidla. Díky tomu se můžete vykašlat na všechny ukazatele, nechat se vést stopou a soustředit se na vystrkávání protivníků.

Mokrá trať podléhá v *Sega Rally* řádné deformaci

## Implicitní HUDy

CALL OF DUTY 2 a 3 / RAINBOW SIX VEGAS

*COD2* realizovala společně s hrou *King Kong* první opravdu efektivní sytém zdraví bez HUD (Head-up Display, tedy znázornění ikonami a čísly). Za využití dodatečných obrazových filtrů hra rozmazává a rudě barví obraz podle míry zranění postavy. Zastaralé lékárničky nebo uzdravovací stanice ze hry zmizely, léčení se provádí automaticky, jakmile se hráč dostane do krytu. Tato mechanika slouží k navození pocitu člověka pod palbou: přestože nemusíte být přímo zraněni kulkou, určitě budete z jejího těsného průletu (nebo blízké exploze granátu) otřeseni a dezorientovaní. Schování se do krytu vám dá šanci uklidnit se a zaostřit, což odráží reálné stavy na bojišti. Kromě toho jsou na obrazovce ještě tradiční ukazatele znázorňující například červeným čtvrtkruhem, odkud nepřátelská palba a související zranění přichází.

Zranění v *Call of Duty 3* rozmazává obraz a pokrývá ho červeným odstínem

## Dynamické, reálné počasí

PROJECT GOTHAM RACING 4

Nic se zatím nevyrovnalo systému počasí ve hře *Test Drive Unlimited*, kde jeho chování nad Havají vytvořili podle aktuálních satelitních snímků. Kromě *PGR4*, která mění počasí nad jednotlivými tratěmi podle reálného stavu v daných lokacích během doby, kdy je hrajete (musíte však být připojeni k Xbox Live). Ještě úžasnější je reálné chování tratí, které s tím souvisí. Pokud bude například nejprve pršet a pak klesne teplota, vytvoří se na vozovce námraza. Stejně tak se může kterýkoliv z deseti režimů počasí změnit v kterýkoliv další přímo během vašeho závodu. To samozřejmě dynamicky ovlivňuje chování vašeho vozidla. Nechybí ani vizuální indikátory jako zvířený prach, voda na skle (měnící mírně viditelnost a pohybující se podle vaší rychlosti!) nebo kapky deště na vozidlech. Je to jako skutečný svět, ale ve hře!

Tohle nádherné zpracování sněhu je výsledkem reálné simulace počasí v *PGR4*

## Režimy vidění

CALL OF DUTY 4

Tzv. „obrysové nasvětlování" v *COD4* se postará o to, aby na vás nepřátelé ze tmy vyskakovali nejen doslova, ale také graficky. Tvůrci z týmu Infinity Ward byli rozzlobeni, že po vší té práci s přípravou napínavých a temných nočních misí si hráči během testování prostě zvýšili jas obrazu, aby snadno viděli vše. Pečlivě tedy studovali noční vidění a brýle na noční vidění okem i kamerou, aby zjistili, jak přesně lidské oko detekuje pohyb a přizpůsobuje nedostatku světla. Přišli na to, že během pohybu předmětu nejlépe vnímáme jeho obrysy, na čemž založili svůj vysoce přesvědčivý noční zrakový mód. Kromě toho ovšem hra nabídne tradiční režimy nočního vidění za využití speciálních brýlí nebo infravize. Ačkoliv tyhle nástroje známe již ze Splinter Cell na původním Xboxu, Xbox 360 je simuluje a znázorňuje mnohem přesvědčivěji.

V *COD4* uvidíte nepřátele ve tmě díky rafinovanému obrysovému nasvětlování

S každým dalším rokem konzole na trhu se vývojáři učí stále rafinovanější způsoby jejího využití.

## Olej a voda

BIOSHOCK / HYDROPHOBIA

Ačkoliv olej ani voda neproudí v *Bioshocku* doslova (na rozdíl od notorického *Postalu 2*, kde tekutiny včetně tělesných skutečně tečou ve velkém), chovají se dle očekávání. Pokud elektrickým výbojem zasáhnete hladinu, voda uzemní elektřinu a usmaží kohokoliv, kdo se v ní právě máčí. Pokud zasáhnete ohněm olej, exploduje a zažehne každého v blízkosti. Pokud olej zasáhnete jen francouzákem, nevzplane. Není to zrovna vědecky složité, ale hráče jistě uspokojí, že se věci chovají, jak mají. Tekutiny jsou také vizuálně odlišné a mají jinou hustotu, takže např. při běhu vodou budete citelně zpomaleni. Nebo oběť svíjející se silou elektrického výboje zůstane ve vodě uvězněna v křečích, dokud ji někdo nepraští nebo neodtáhne.

**Reálná voda v *Bioshocku* může být elektrizována odpovídajícím plazmidem**

## Morfování

CRACKDOWN

Super-agenti ze hry *Crackdown* nezlepšují jen své schopnosti, ale při přechodu na další úroveň mění také svůj vzhled. Nejlépe si toho všimnete, pokud si stáhnete rozšíření *Keys to the City* nebo pokud jste hráli co-op s nabušeným spoluhráčem. Jak se super-agenti stávají rychlejšími a silnějšími, více se potí a zvětšují se jim svaly. Tento efekt je ještě lépe viditelný, pokud jste maximalizovali své řídící schopnosti a naskočíte do auta. Auta začnou také měnit tvar a morfovat, z obyčejných civilních vozidel do masivních dodávek nebo závodních speciálů. Na vyšších úrovních mění i formu poškozování a celkově usnadňují rozeznání schopností řidiče na první pohled.

**Postavy v *Crackdown* morfují podle své narůstající síly**

## Inovativní kamery

GRAW2 / RAINBOW SIX VEGAS / SC DOUBLE AGENT

Trojice procesorů Xboxu 360 znamená kromě jiného schopnost snadno propočítat a zobrazit herní scénu z mnoha různých úhlů. Díky tomu vznikly mnohé inovativní herní kamery v řadě nedávných titulů Ubisoftu, jako jsou *Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Rainbow Six Vegas* nebo *Tom Clancy´s Splinter Cell: Double Agent*. *GRAW2* je jedna velká kamerová show – obsahuje záběry s vašimi nadřízenými nebo s televizními zprávami, další přehrávají záběry od vašich spolubojovníků a 3D mapy dodávané výzvědnými sondami. To vše vám dává mimořádný taktický přehled nad bojištěm a situací, přesně jako je tomu v reálné moderní válce. Obě zbývající zmíněné hry zase nabízejí tzv. „hadí kameru", kterou můžete nahlédnout pod dveře ještě předtím, než je otevřete.

***GRAW2* přehrává záběry z mnoha různých kamer**

## Opravdové filmy

THE DARKNESS

Autorské zákony západního světa říkají, že peníze mohou být za filmy vybírány jen po určitý časový úsek. Alespoň Kudos by tedy zasloužili vývojáři ze Starbreeze Studios, autoři hry *The Darkness*, kteří si uvědomili, že výpočetní výkon Xboxu 360 může snadno posloužit také pro přehrávání skutečných filmů během hry v jejím prostředí. Snadno se tak můžete ve hře posadit na gauč vedle své přítelkyně, trochu se přitulit a sledovat s ní filmovou přehlídku v čele s klasikami *To Kill a Mockingbird, The Man with the Golden Arm, The Street Fighter,* epizodu *Flash Gorgona* či animáky s *Pepkem námořníkem*. Nuže, kde jsou výhody pro hratelnost? Nikde... až na to, že herní prostředí se stává zase o něco bohatší a reálnější. Televize ve hře navíc nejednou vysílají zprávy související s vašimi akcemi, a reagují tak na vaše hraní. Další výhoda je, že uvidíte klasické filmy, které byste pravděpodobně nikdy v životě neviděli.

***The Darkness* obsahuje skutečné filmy přehrávané v reálném čase**

v češtině

**NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION**

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

**FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z**

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- 0 - 60: 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

**HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.**

3+ www.pegi.info

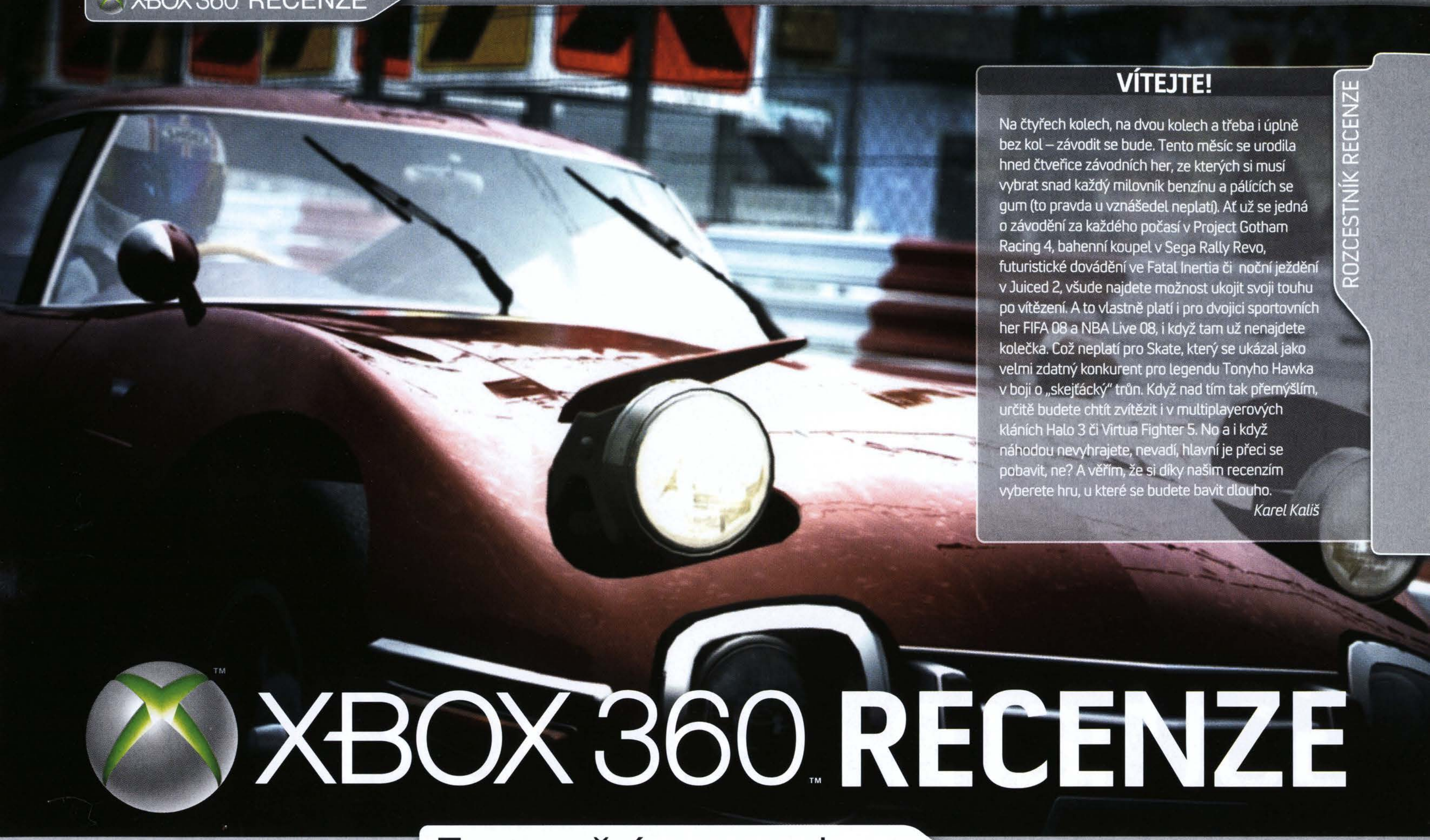
TURN 10 · Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™



## VÍTEJTE!

ROZCESTNÍK RECENZE

Na čtyřech kolech, na dvou kolech a třeba i úplně bez kol – závodit se bude. Tento měsíc se urodila hned čtveřice závodních her, ze kterých si musí vybrat snad každý milovník benzínu a pálících se gum (to pravda u vznášedel neplatí). Ať už se jedná o závodění za každého počasí v Project Gotham Racing 4, bahenní koupel v Sega Rally Revo, futuristické dovádění ve Fatal Inertia či noční ježdění v Juiced 2, všude najdete možnost ukojit svoji touhu po vítězení. A to vlastně platí i pro dvojici sportovních her FIFA 08 a NBA Live 08, i když tam už nenajdete kolečka. Což neplatí pro Skate, který se ukázal jako velmi zdatný konkurent pro legendu Tonyho Hawka v boji o „skejťácký" trůn. Když nad tím tak přemýšlím, určitě budete chtít zvítězit i v multiplayerových kláních Halo 3 či Virtua Fighter 5. No a i když náhodou nevyhrajete, nevadí, hlavní je přeci se pobavit, ne? A věřím, že si díky našim recenzím vyberete hru, u které se budete bavit dlouho.

*Karel Kališ*

# XBOX 360 RECENZE

## Tento měsíc recenzujeme

### XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

| | | |
|---|---|---|
| 8–10 | **JASNÁ VOLBA** | Hra, která vám nesmí ujít |
| 6–7 | **KVALITNÍ ZÁBAVA** | Na špičku stále něco chybí |
| 4–5 | **ČISTÝ PRŮMĚR** | Počkejte na zlevněnou edici |
| 2–3 | **VÁŽNÉ NEDOSTATKY** | Nemá smysl se jim věnovat |
| 0–1 | **TOTÁLNÍ ODPAD** | Radši si uštrikujte svetr |


**Project Gotham Racing 4** 56

Známé: „Poručíme větru, dešti" se stalo zřejmě mottem vývojářů PGR 4. A navíc mají o kolečko míň, vlastně o dvě. Počasí a motocykly, to jsou totiž hlavní lákadla nových závodů.

**FIFA 08** 60

I když obal opět zdobí tvář Ronaldinha, nový ročník FIFA rozhodně není stejný, jako ten předchozí. Naopak si nazul sedmimílové kopačky a divoce se řítí vpřed.

**Skate** 64

Vyzyvatel Tony Hawka dorazil. Zapomeňte na zběsilé bojovkářské bušení do tlačítek. Skate přináší revoluci pro skateboardingové hry.

**Halo 3 multiplayer** 68

Myslíte, že byl boj dobojován? Ani náhodou, ty pravé ohně bitev se teprve teď naplno rozhořely na Xbox Live v multiplayeru.

**Sega Rally Revo** 70

Zapomeňte na navoněné silniční závody s naleštěnými sporťáky. Rallye je ta pravá zábava pro opravdové závodníky, kterým nevadí se pořádně vyválet v blátě.

**Fatal Inertia** 72

Připomíná vám formule 1 závody šneků? Co takhle trochu šlápnout na plyn a užít si nadzvukové dovádění futuristických vznášedel?

**NBA Live 08** 73

Bílí muži prý neumějí skákat. Ale to vůbec nemusí vadit, když pár košů mohou vstřelit i na virtuálních palubovkách s hvězdami NBA.

**Virtua Fighter 5** 74

Od Dead or Alive 4 jsme dlouho neměli možnost si pořádně rozbít ciferníky. Opět nastal čas modřin a rozbitých kloubů. Polygonových, pochopitelně.

**Juiced 2: Hot Import Nights** 76

V noci, kdy většina lidí spí, se závodníci probouzejí a proměňují silnice města ve svoje lovné území. Chcete se k nim přidat?

**Conan** 78

Drsný barbarský hrdina nechává promlouvat své proklatě ostré čepele. Je vám líto, že na Xboxu není God of War? Už nemusí.

**CSI: Hard Evidence** 80

Sbírání otisků prstů, porovnávání vzorků DNA, vyslýchání svědků... to bude vaše nová práce jako vyšetřovatele u kriminálky Las Vegas.

Arkádovky

**Undertow** 81

**Tetris Splash** 81

**Puzzle Quest** 82

**Sonic the Hedgehog 2** 82


### XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ – **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní

JASNÁ VOLBA – **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 – **POUZE NA XBOX 360** Zcela či časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

POUZE NA XBOX LIVE ARCADE – **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD – **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

# Project Gotham Racing 4

Bez hořících termínů, tlaku vydavatelů a podobných zabijáků kvality her – tak vznikalo zatím poslední pokračování slavné série, která datuje svůj původ ještě do zlatých dob Dreamcastu od Segy. A prospělo mu to

AUTOR: David Sláma

**ZÁVODNÍ HRY** jsou žánrem, jaký zatím hraju na Xboxu 360 nejčastěji, snad kvůli ovladači, který mi na tento typ her sedí úplně nejlépe. PGR 4 jsem tedy jen stěží mohl minout, nebo se na něj dokonce netěšit. Přesto nakonec zjišťuji, že nejsem tak ohromený, jak jsem se domníval, že bych měl být. Snad kvůli přílišnému očekávání, snad kvůli objektivním nedostatkům – což je věc, na kterou právě tady nalezneme odpověď.

PGR 4 se na první pohled zavděčí všem fanouškům série, kterým něco vadilo na třetím díle série; dalo by se říct, že je tím, čím měl být PGR 3. Přidává do hry motorky, citelně zvýrazňuje vliv počasí, piluje skladbu singleplayerové části hry, celkově je lepší, hezčí, rychlejší, zábavnější, hebčí a čokoládovější. Nebo tak něco. Jen v tom menu pořád prší, s tím se asi něco udělá až příště, protentokrát deštníky, zdá se, došly.

Schválně, kdo bude dneska v McDonalds dřív?

### JAKÁ SPOJKA? UPROSTŘED JE DASHBOARD!

Není hezčího úvodu do recenze závodní hry, než drobný citátek z šéfredaktorova působení v autoškole, umístěný do podnadpisu – a nejen toho prvního. Tím jsme se tedy optimisticky naladili na další čtení a můžeme se podívat na to, co si pro nás pánové z Bizarre Creations přichystali, budeme-li soukromničit doma s jedním ovladačem a dlouhou chvílí.

Singleplayer nabízí dva módy: arkádový, pokud si chcete rychle bezstarostně užívat závodění, a kariéru, pokud si chcete rychle bezstarostně užívat závodění. Aha, zdá se, že jsem nevybral ten zcela zásadní rozdíl, no nevadí. Začneme arkádovým módem, přináší totiž celou řadu novinek a především je svou skladbou příjemným pokrokem od minulého dílu.

Na výběr máte vždy několik souborů závodů, přičemž každá série se soustředí na jinou z řidičských dovedností. Někdy bude vaším úkolem jednoduše zvítězit v závodě (případně jen obsadit stanovenou nebo lepší pozici), jindy hra prověří váš žaludek dosahováním maximální rychlosti na radarech, které jsou strategicky umístěny nedaleko za komplikovanými zatáčkami. Nebo se budete snažit prolétnout checkpointy dřív, než dojde čas na neúprosně tikajících (digitálních) hodinách.

Chybět však nesmí v žádném případě ani legendární Kudos a výzvy zaměřené právě na tento klíčový aspekt celé série PGR. Odměny získáváte samozřejmě za umístění v závodech, případně (aby to celé bylo ještě veselejší, hravější a... tak) za některé druhy věcí, třeba smyky.

Střídáním druhů činností, které se po vás chtějí, hra dosahuje dobré dynamiky, díky níž se nudit nebudete – do chvíle, než se sejdou výzvy, které až tak nemusíte, a další nezvládnete odemknout. Aby byla menší šance, že se něco takového přihodí, většinu závodů můžete absolvovat jak s autem, tak i s motorkou, čímž se množství dosažitelných medailí zdvojnásobuje – a právě medaile jsou klíčem k postupu dál, přičemž nezáleží na kovu, z jakého jsou vyrobeny (čili obtížnosti, jakou pro závod zvolíte).

### PROČ BLINKRY? VŽDYŤ POZNAJÍ, KAM POJEDU!

Jádrem hry je ale kariéra, kde se ze stého místa imaginárního žebříčku budete pokoušet propracovat až na místo první, přičemž postupem se budete dostávat mezi vyšší „ligy"

Auta jsou super, motorky jsou super... jen proboha někdo zabijte toho chlapa, co obojí pustil na jednu trať.

| PROJECT GOTHAM RACING 4 |
| --- |
| **VYDAVATEL:** MICROSOFT |
| **VÝROBCE:** BIZARRE CREATIONS |
| **XBOX LIVE:** 2–8 |
| **POČET HRÁČŮ:** 1–8 |
| **V PRODEJI:** OD 12. ŘÍJNA |
| **CENA:** 1 699 KČ |

DETAILY

## »Střídáním druhů věcí, které se po vás chtějí, hra dosahuje dobré dynamiky

a náročnější závody. Celé se to děje pomocí kalendáře, jenž není jen obyčejnou vábničkou pro nové zákazníky. Budete-li na nějakou závodní událost krátcí a necháte ji být, za rok herního času vám zase zaťuká na nárazník, abyste mohli zkusit, zda jste se mezitím zlepšili.

Samotné závodění probíhá obdobně jako arkádový mód. Vyberete si tedy (ze začátku skromné nabídky) přibližovadlo, s nímž hodláte závod absolvovat, ať už to bude auto nebo motorka. Ve výběru vám může pomoct fakt, že dopředu znáte závody, z jakých se seriál skládá – nabídka je přitom opět srovnatelná s arkádovým módem. Po přiměřeně dlouhém loadu se seznámíte se startovní listinou a přesným zadáním úkolu a pak už „hurá!“, „do toho!“ a takové ty věci.

A ono vám to třeba hned napoprvé nevyjde, nebo to nebude zcela podle vašich představ, pochopitelně se tedy do závodu můžete pustit znovu. Za poctivé snažení budete „odměněni“ loadem, což je poměrně nezvyklé a docela nepříjemné – zvlášť pokud uděláte chybu v první zatáčce a zatoužíte si start zopakovat, což u některých závodů bude častým jevem.

Zajímavé je, že hlavní motivací v arkádovém i kariérním módu vlastně až tak není samotný postup ve hře a šplhání po poněkud anonymním žebříčku. Nepříliš překvapivě vás táhne kupředu chuť získávat víc a víc Kudos na odemykání všemožného herního obsahu od obrázků přes tratě až po balíčky nových vozidel a obrázek za jeden milion Kudos na chlubení se kamarádům na Xbox Live.

### ŘADIT TAK BRZO A ZRYCHLENÍ JE V HÁJI

Základní kostra PGR 4 tedy v podstatě splní jakákoli realistická očekávání, která kdo mohl mít. Jak se v tom ale vlastně jezdí? Jednou z nejočekávanějších věcí bylo zařazení motocyklů do startovního pole a tato věc se už stihla setkat s rozličnými reakcemi. Pravdou je, že po odeznění prvních dojmů se přikláním spíše k té variantě, že motorky v sérii nebyly úplně nejlepším nápadem, přinejmenším ne v takovéto podobě.

Zásadním problémem je povolení závodů aut a motorek bok po boku. Na první pohled jde o bezesporu lákavou představu, ve výsledku to ovšem vede k nerovnováze a množství komických situací. Nerovnováha je zapříčiněna prostým faktem, že motorku protlačíte i tam, kde se auto nevejde, vzniká tak mnohem větší potenciál pro předjíždění, jež je na straně hráčem ovládaného motocyklu vyvážen poněkud náročnějším ovládáním, což by mohlo být s přimhouřením očí v pořádku.

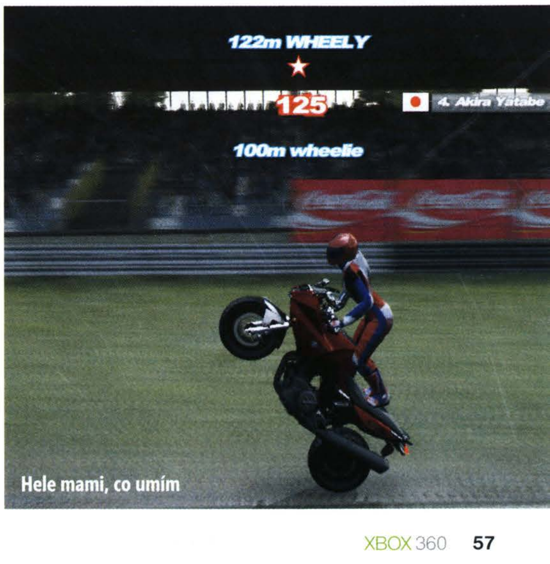
Jenže motorka je také věc poměrně křehká a měla by se rozhodit sebemenším kontaktem. PGR 4 to ve své „víceméněarkádovosti“ řeší tak, že motocykl nesestřelíte jen tak fouknutím, ovšem drobná odražení se od motorky jako od auta nebo mantinelu, ▶▶

## AUTO VS. MOTORKA

**Víc kol víc ví, nebo má auto prostě o kolečko víc?**

**AUTO:**
- Nemáte z něj jak spadnout, i kdybyste chtěli sebevíc. Můžete brousit mantinely, brzdit o ně, když přetáhnete zatáčku atd. Není to sice estetické, ale funguje to.
- Neprší na vás. Co to má společného s virtuální jízdou? Auto jde snadno řídit z pohledu za vozem, kde nejste deštěm ve viditelnosti nijak omezováni.
- Nevejdete se kamkoli, auto holt má jakousi šířku, a tak jste v některých pasážích vyřazeni z jakéhokoli předjíždění.
- Chcete se seberealizovat i za volantem? Z auta můžete tak leda mávat, a to stejně nikdo neuvidí.

**MOTORKA:**
- Občas i malý kontakt stačí k pádu a ztrátě mnoha cenných sekund, ne-li k faktickému konci nadějí na rozumné umístění.
- Jakmile prší, je zle. S motorkou jde jezdit prakticky jen z pohledu řidiče a to máte výhled plný kapek, co vám odstředivou silou jezdí po helmě a nechávají za sebou cestičky, přes které je špatně vidět.
- Motorka je proti autu drobná a s trochou cviku se protáhnete leckde
- Chcete soupeřům ukázat, kam patří? Zvedněte motorku na zadní, postavte se na sedlo a jako rozený kaskadér jim zamávejte – to uzemní každého.



Hele mami, co umím

Auta závodí, nestojí v autosalónu, proto vás nesmí nějaký škrábanec překvapit

jakých se dočkáte, docela kazí dojem z jízdy. Korunu tomu pak nasadí situace, kdy se celé startovní pole motorek před vámi shlukne před zatáčkou, abyste je mohli všechny smést jedním mocným smykem jako kuželky. Zprvu jsem se tomu zasmál a daný start ještě několikrát zopakoval na ukázku všem kolegům, kteří byli poblíž, ale jistě je vám jasné, že taková věc nakonec moc k smíchu není.

Druhou věcí, a už jsem ji trochu nakousl, je ovládání dvoukolek. Použijete-li chase kameru, budete mít pocit, jako byste jeli na snowboardovém automatu připevněném k vozíku jedoucím na vláčku horské dráhy. Vím, že je to poněkud komplikované na imaginaci, ale výsledný dojem je tomu vskutku blízko. Z pohledu jezdcových očí už je dojem zcela jiný a musím uznat, že být „v akci" má něco do sebe.

Nebo ještě jinak – negativní postoj k motorkám zaujímám, řídím-li auto, jakmile jsem ale zkusil motorku s pohledem z očí jezdce, zvyknul si na ovládání a poprvé stroj v cílové rovince postavil na zadní, pochopil jsem, co v PGR 4 tyto stroje dělají. Nicméně skepse ke smíšeným závodům nevymizela, motorky bych od aut oddělil.

»Celé startovní pole motorek před vámi se shlukne před zatáčkou, abyste je mohli všechny smést jedním mocným smykem

**JAK BRZDA? AUTO MÁ JET, NE BRZDIT**

V modelu řízení ale PGR 4 pokračuje ve výborné tradici obsazení tenké hranice mezi arkádou a simulátorem, hra vyžaduje dodržování principů skutečného řízení do té míry, aby vás to neobtěžovalo, ale současně abyste neměli dojem, že můžete zvítězit s pravým ukazováčkem na triggeru a levou rukou držící půllitr. Tratě jsou obvykle docela široké, abyste si mohli užít předjíždění takřka kdykoli, nicméně nezapomělo se ani na technické pasáže s nerovnou cestou a mantinely až nepříjemně blízko u sebe: nábřeží v Petrohradě či některé části Macau jsou toho důkazem.

Vedle těchto dvou měst nesmí chybět ani další reálná místa jako Londýn, Tokio, Šanghaj, Nürnburgring či testovací okruh Michelinu. Zpracování okolí tratí je na slušné úrovni, ačkoli barevné a detailní textury Tokia či Šanghaje jako by autoři zapomněli dát i do Petrohradu, kde fádní a opakující se vzory na

domech začnou nudit už po polovině okruhu (možná snaha o znázornění těžké ruské reality?).

Jedna věc mi ovšem na PGR 4 vyloženě neseděla: na každý závod dostanete na výběr z určitých vozů (další si můžete dokoupit), nicméně ve hře zcela chybí pocit nějakého vlastního auta či vlastní garáže aut, se kterými pak jezdíte závody. Nepochopte mě špatně, jistěže garáž v PGR 4 nechybí, a dokonce v ní máte automat s Grid Wars, ale vliv na hru to nemá v podstatě žádný. V této hře se spíše autoři zaměřili na jezdce jako takového, čehož je důkazem žebříček či prostý fakt, že si můžete zvolit barvy kombinézy a model a barvy přilby a během hry „šatník" vylepšovat.

Mám-li však zodpovědět otázku, zda je PGR 4 dobrou závodní hrou, či zda je lepší než jeho předchůdce, mám jasno. Ano. Pokud jste fanoušci série, nový díl vám nesmí chybět a v žádném případě vás nezklame, naopak potěší propracovaným singleplayerem, propracovanými efekty počasí, jimž jsme nedávno věnovali celé preview, pochopitelně i motorkami a dalšími drobnostmi. Zajímavou pozici má PGR 4 mezi různou konkurencí – Forza je přeci jen více simulací a nadto nabízí široké možnosti zjednodušení či ztížení ovládání, rallye jsou úplně jinde a zbývající hry jako Need for Speed a legrační Juiced 2 nejsou díky svému arkádovému zaměření přímým soupeřem. Jinými slovy, chcete-li si užít dobrého závodění v povedeném prostředí, navíc s parádním motivačním systémem ve formě Kudos, s PGR 4 nešlápnete do kaluže oleje.

## XBOX 360 VERDIKT

PGR 4

- ✓ Design singleplayeru
- ✓ Motorky
- ✓ Výborný pocit z jízdy
- ✓ Rozmanité tratě
- ✗ Motorky a auta na jedné trati
- ✗ Chybějící pocit „svého" auta

**HODNOCENÍ**

**TOHLE JE PROJECT GOTHAM RACING, JAKÝ MÁ BÝT – STRHUJÍCÍ POCIT RYCHLOSTI, ZÁVISLOST NA ZÍSKÁVÁNÍ KUDOS, SLINTÁNÍ Z POHLEDU JEZDCE NA MOTORCE. JO, PROČ NE.**

**8.1**

# SOUTĚŽ O VOLANT A TŘI OVLADAČE PRO OPRAVDOVÉ ZÁVODNÍKY

**Project Gotham Racing 4 se ukázal jako více než podařený příspěvek do oblíbené série a bezesporu se stane bohatou dávkou do žil všech závisláků na vůni spalovaného benzínu. A nic vám nezpříjemní zážitek tolik, jako kvalitní herní náčiní, kterým volant od Microsoftu rozhodně je. Proto vám přinášíme soutěž o jeden kousek této povinné výbavy každého virtuálního závodníka, ke které mu přihazujeme ještě tři ovladače pro Xbox 360.**

**Abyste získali jednu z atraktivních výher, stačí zodpovědět pár jednoduchých otázek a doufat v přílet mušky jenom zlaté, neboli štěstí. Správné odpovědi přijímáme až do 30. listopadu, vyhlášení výherců najdete v OXM 7.**

## SOUTĚŽNÍ OTÁZKY

SOUTĚŽNÍ OTÁZKY

**1. Jak se jmenuje tvůrčí tým stojící za sérií Project Gotham Racing?**
a) Bizzare Creations
b) Blizzard Entertainment
c) Bizzare People

**2. S jakými dopravními prostředky můžete nově závodit v PGR 4?**
a) létající koberce
b) motorky
c) tramvaje

**3. Které z následujících měst se v PGR 4 neobjevilo?**
a) Tokio
b) Londýn
c) Praha

**Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo PGR. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte heslo PGR). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.**

# FIFA 08

**Volební preference se mění a vyvíjí. Doposud si v tuzemských průzkumech nejlépe vedl japonský přistěhovalec PES, západní opozice ale vyjíždí s perfektně připravenou kampaní. Čert aby teď věděl, komu dát svůj hlas**

AUTOR: Kamil Gric

Není fotbal jako fotbal. A není FIFA jako FIFA. Pokud čtete tyto řádky, patrně máte na svém kontě desítky minut strávených pobíháním na hřištích tak zelených, až se z nich japonskému rivalovi zvedal žaludek. Odlišný přístup k nejoblíbenější sportovní hře jako by potichu našeptával rozdílné ambice soupeřů na každé straně hřiště. PES byl vždy o hratelnosti, FIFA o prezentaci fotbalu coby hry, jež má prestiž a úroveň. Dnes už ale neplatí, že soudruzi z EA první faktor zanedbávají. Třebaže jsou dresy v nové FIFA 08 stále stejně přesycené barvami, samotná hra se nese ve znamení razantních změn. A nutno dodat, že pozitivních.

### NĚKDY JE LEPŠÍ ZVOLNIT

Na rychlý uragán přihrávek, jak jej známe z předchozích ročníků, raději rychle zapomeňte, letos se FIFA ubírá přesně opačným směrem. Na rozdíl od zběsilé kopané z posledních ročníků bylo v tom s číslem 2008 v názvu znatelně zpomaleno tempo hry. A je to jen první z řady novinek! Zatímco loni jste rozdávali jednu přihrávku za druhou, zde musíte každý následující postup pečlivě zvažovat. Nejprve si však osvojíte některá pravidla „nové" FIFA. Přejít jen tak přes jednoho hráče, jako kdyby si chlapík vzal oddych na cigáro? Nejde. Držet bez ustání tlačítko pro sprint? Nejde. Řešit závar před brankou rychlým skluzem? Jen pro sebevrahy.

Co naopak jde? Zažít fotbal jako takový. Dost bylo ustavičného držení tlačítka pro sprint, s nímž jste mohli bez přerušení odehrát celý zápas. Měnící se tempo, pomalý poklus a rázem okamžité zrychlení, to vše zde pomáhá při rozehrávce a přecházení přes soupeře, stejně jako kazí vaše obranné úmysly. Pokud prudce vyrazíte proti protihráči s míčem, ocitnete se rázem dva tři kroky za ním – a to je pro každého obránce, ať již má na nohách Adidasky, nebo neznačkovou obuv Made in China, spletitá situace. Dostanete-li se naopak protihráči na tělo, nemusíte již vymýšlet složité manévry k odebrání míče: po vzoru PES není nutné mačkat žádné tlačítko, stačí jen křižovat protihráče a míč elegantně převzít na vlastní kopačky. Nově lze také přepínat mezi hráči, což je na první pohled drobnost – jak ale fanoušci ví, i ta sérii dlouho chyběla.

Pocit změny nezmizí ani v situaci, kdy míč rázně vyšlete z obranných řad do zálohy. Zatímco v loňském ročníku jste si po očku vybrali hráče, vyslali přihrávku a doufali v co možná nejlepší výsledek, protože přímá kontrola neexistovala, zde se o úspěch musíte sami přičinit. Hráči je umožněno nejen ovládat sílu přihrávky podobně jako u střely, ale také detailně ovlivňovat její směr (to v případě, že si pomocníka pro přihrávky vypnete v nastavení hry).

Vývoj a získávání zkušenostních bodů neprobíhá jen u hráčů, kteří se objeví na hřišti. V omezené míře je získávají také náhradníci a rezerva.

**FIFA 08**

DETAILY

- **VYDAVATEL:** EA CZECH
- **VÝVOJÁŘ:** EA
- **XBOX LIVE:** 1–4
- **POČET HRÁČŮ:** 1–4
- **V PRODEJI:** OD 28. ZÁŘÍ
- **CENA:** 1 799 KČ

»Přejít jen tak přes jednoho hráče, jako kdyby si chlapík vzal oddych na cigáro? Nejde. Držet bez ustání tlačítko pro sprint? Nejde. Řešit závar před brankou rychlým skluzem? Jen pro sebevrahy

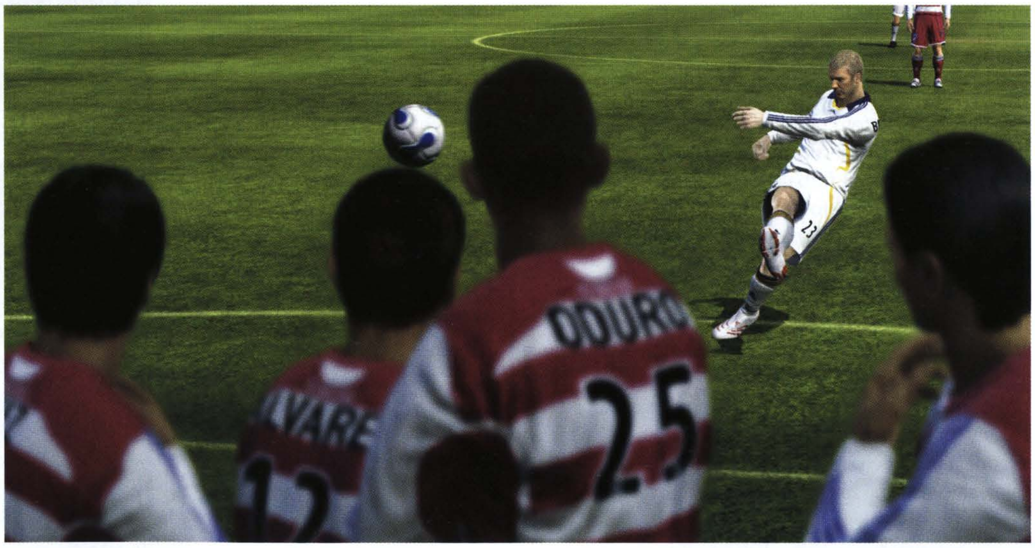
**TÝM JE KONEČNĚ KOMPAKTNÍ**

Užijete si ale především postupné budování útoku, což byla dříve pouhá utopie. Fotbalisté si nabíhají do volného prostoru a snaží se rozhýbat hru. Hráči je přitom svěřena role kreativního motoru, který musí rozumně vážit míru rizika. Přihrávka přes třetinu hřiště se jeví být riskantní, rychlý ťukec mezi pár metrů vzdálenými spoluhráči jako sázka na jistotu. Kterou možnost zvolíte?

Tento fakt, jakkoliv zavání frustrací, nijak neomezuje nápaditost a zábavnost hry samotné. Znáte momenty z televizních zápasů, v nichž hráče myšlenkami (a často i peprnými slovy) pobízíte k rychlé přihrávce na nabíhajícího hráče? Ti však zaváhají a míč získá lacino soupeř? Poznáváte to? Pak dostáváte obrázek FIFA 08.

Nebyl bych spravedlivý, pokud bych hře odpustil řadu laciných momentů a chybiček v AI, které jinak pozitivní dojem z hratelnosti ředí. Hra velmi okatě toleruje časté držení ze strany protihráče, stejně jako praktikuje nečekané chyby při některých standardních situacích (na můj vkus velmi jednoduché rohy). To ale nepřekryje jiné přísliby, které se z marketingových žvástů v tiskovce proměnily v realitu. Psalo se o propracovanější fyzice míče, když každý sebemenší střet s protihráčem či prudší pohyb ovlivňuje jistotu, s jakou držíte míč na svých kopačkách.

Už nestačí být bagristou, který silou pokácí nepřátelský porost. Důležitější než kdy dřív je už pouhá příprava na střelu, když sebemenší posunutí míče mimo ideální pozici negativně ovlivní trajektorii následné rány. Střely z odražených míčů končí vysoko nad brankou nebo mimo ni, přihrávky po zaškobrtnutí o protihráče ztrácí rychlost či přesnost (v horších případech i obojí najednou). Stejné je to i v obranné fázi. Žádný klid při řešení závarů. Jednoduše míč napalte pryč! Na krásu se nehraje.




**CHCEME BÝT INOVATIVNÍ! A JSME!**

FIFA se navíc zbavila nálepky hráče, který žánru neprospívá, jen těží z nápadů konkurence. Ráznou odpovědí je Be A Pro mód, jenž umožňuje hráči vyzkoušet si zápas v roli jediného fotbalisty. Odvážná novinka se dočkala i velmi povedeného zpracování, když byla zvolena televizní kamera z pozice za ▶▶

## NEVYVÁŽENOST MANAŽERSKÉHO MÓDU

**Zaznělo to již v textu, zde však budu konkrétnější. Přes inovativní přístup letošního ročníku zůstává manažerský mód neočištěn od chyb a nedostatků z minula. A co víc, objevily se nové. V režimu absentuje výraznější zpracování nákupu hráčů (a licitování o jejich cenu), překvapí nelogicky vysoké příjmy z reklamy, které vám u velkoklubů formátu Arsenalu umožní investovat do nákupu hráčů minimálně 50 milionů eur ročně.**

**Překvapivě účinný je ale scouting, jenž slouží jako vietnamské tržiště použitelných hráčů. Celková kvalita kolem 80 bodů ze sta je samozřejmostí, stejně jako rychlý vývoj takto získaných hráčů. Stačí sezóna na lavičce, účast v méně důležitých utkáních a na závěr rozumné připsání zkušenostních bodů. Výsledek? Slušný zisk na vašem kontě. Ale samozřejmě, můžete si hráče ponechat a brzy z nich sestavit novou, často i lepší základní jedenáctku.**

Pokud máte ve zvyku vysilovat základní jedenáctku a nedávat příležitost zbytku sestavy, brzy se to projeví na náladě v týmu.

## »FIFA se zbavila nálepky série, která žánru neprospívá, jen těží z nápadů konkurence

brankou, jež poskytuje dostatečný přehled o okolním dění. Navíc jste šipkami šikovně naváděni do ideální pozice na hřišti, stejně jako plusovými a mínusovými body hodnoceni za své vystupování.

Be A Pro mód má samozřejmě zřetelně slabé stránky. Třebaže si můžete požádat o míč, skutečné zapojení hráče do hry je mizivé. Jediné, čemu se lze v současné době v roli jednoho hráče věnovat, je přátelský zápas. Žádná kariéra, (zatím) žádný multiplayer. Hra více hráčů by se měla objevit v blízkém patchi, co se kariéry týče, snad se jí dočkáme již za rok. Směr nastíněný letošním ročníkem má totiž jistě svou budoucnost a představa kampaně za jednoho hráče, v mnohém podobná manažerskému módu, myslím neláká jen mou maličkost.

Nabídka módu jinak nezchudla o nic, co známe již z dřívějška. Když jsem si v minulosti přál spojení fotbalového manažeru a fotbalové simulace, bylo toto přání vyslyšeno. Napůl. Ani letos není manažerský mód bez chyb, když stále nabízí svět fotbalového byznysu ve značně zjednodušené formě. Nemám na mysli jen osekání mnoha možností, jako spíše obecně nízkou obtížnost a absenci výzvy pro hráče, kteří se svému týmu chtějí věnovat do hloubky. Příklad za všechny najdete v boxíku. Jen pro doplnění dodávám, že k vyšvihnutí 1. FC Brno (ano, česká liga je poprvé přítomna!) mi postačily pouhé dvě a půl sezóny, za něž se hodnocení týmu zvedlo z jedné a půl na čtyři a půl hvězdiček. Proč tak rychle? Existují zaručené způsoby, jak se vyšvihnout k elitě. Sám bych si přál, aby to nebylo tak jednoduché.

**FOTBAL JE (I NENÍ) O KRÁSE**

Na začátku jsem za silnou stránku hry označil faktor prezentace, když se FIFA vždy snažila tvářit jako plnohodnotná fotbalová simulace – zatímco hnidopich by dodal, že PES jí skutečně byl. Ročník 08 na kvalitě a pečlivosti příprav dílčího zpracování nic nemění. Velkého pokroku si všimnete zejména na animacích pohybu hráčů, které překvapí věrohodným zachycením (a promiňte mi, PES vedle nich vypadá jako hra hadrových panáčků). Snaha o rozvážnější hru se nicméně negativně dotkla klasické televizní kamery, která se vzdálila od dění na hřišti, což podobně jako na televizních obrazovkách dost možná přidává na přehlednosti, ale ubírá na zážitku.

Když jsem přemýšlel, jak porovnat dva konkurenční výtvory, jejichž válka žene vývoj žánru vstříc pozitivním změnám, uvědomil jsem si, že konkurence dost možná není to správné slovo. FIFA 08 se letos až přespříliš vzdálila japonské sérii PES. Obě série už zde nejsou v roli soupeřů, ale spíše alternativ. Sami zvažte, jaký styl vám vyhovuje. 90 minut tvrdé hry, z níž jen občas vykoukne světlejší okamžik nádherného fotbalového umu (FIFA 08)? Nebo podívaná plná nekončících akcí a s minimem frustrace, která oslavuje krásu hry jako takové (PES)? Volba je – jako vždy – pouze na vás. A nebudete to mít lehké. Letos poprvé.

### XBOX 360 VERDIKT

FIFA 08

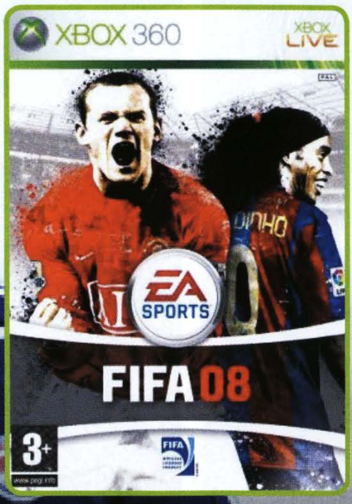
- ✓ Zpomalení tempa hry
- ✓ Lepší souboje jeden na jednoho
- ✓ Dokonalá fyzika míče i animace hráčů
- ✓ Snaha o inovace formou Be a Pro módu
- ✗ Nevyvážený manažerský mód
- ✗ Některé drobnosti a úlety AI

**HODNOCENÍ**

**8,2**

FIFA 08 JE JAKO 90 MINUT FOTBALOVÉHO ZÁPASU. VĚTŠINU ČASU STRÁVÍTE SLEDOVÁNÍM MNOŽSTVÍ NEPOVEDENÝCH OKAMŽIKŮ NEBO HLUCHÝCH PASÁŽÍ, JEŽ ALE V MŽIKU PŘERUŠÍ KRÁSNÁ AKCE. ZDÁ SE VÁM TO MÁLO? NAOPAK. JE TO VŠE, CO SI FOTBALOVÝ FANOUŠEK MŮŽE PŘÁT.

## VYBER NEJLEPŠÍ HRÁČE A VYHRAJ ORIGINÁLKU FIFA 08 ČI STYLOVÉ TRIČKO




**Jak vás už určitě Kamil přesvědčil ve své recenzi, FIFA 08 se rozhodně povedla a pokud se o tom chcete ujistit sami, není nic snazšího než se zúčastnit naší soutěže. Můžete vyhrát jednu ze tří originálek nového ročníku Fify či jedno z pěti stylových triček, se kterým ve společnosti určitě upoutáte pozornost. Od výhry vás dělí pouhé tři kroky (a ještě pochopitelně trocha toho štěstíčka při losování).**

**Krok první:**

**Odpovězte správně na následující otázku:**
**Jak se jmenuje mód, jenž umožňuje hráči vyzkoušet si zápas v roli jediného fotbalisty?**

a) Be A Star
b) Be A Kopálista
c) Be A Pro

**Krok druhý:**

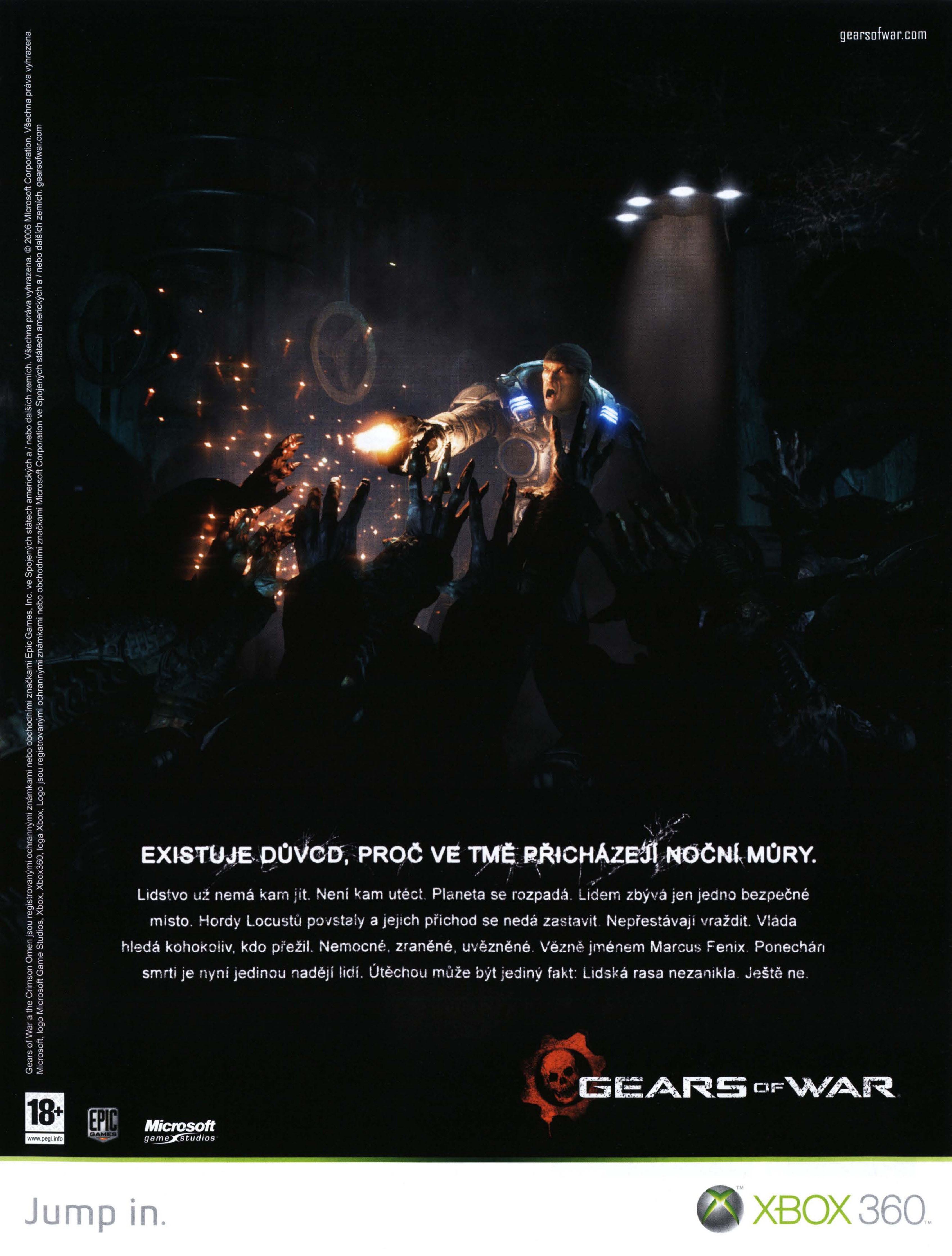
**Napište jména dvou fotbalistů, kteří jsou na obalu hry (najdete jej výše).**

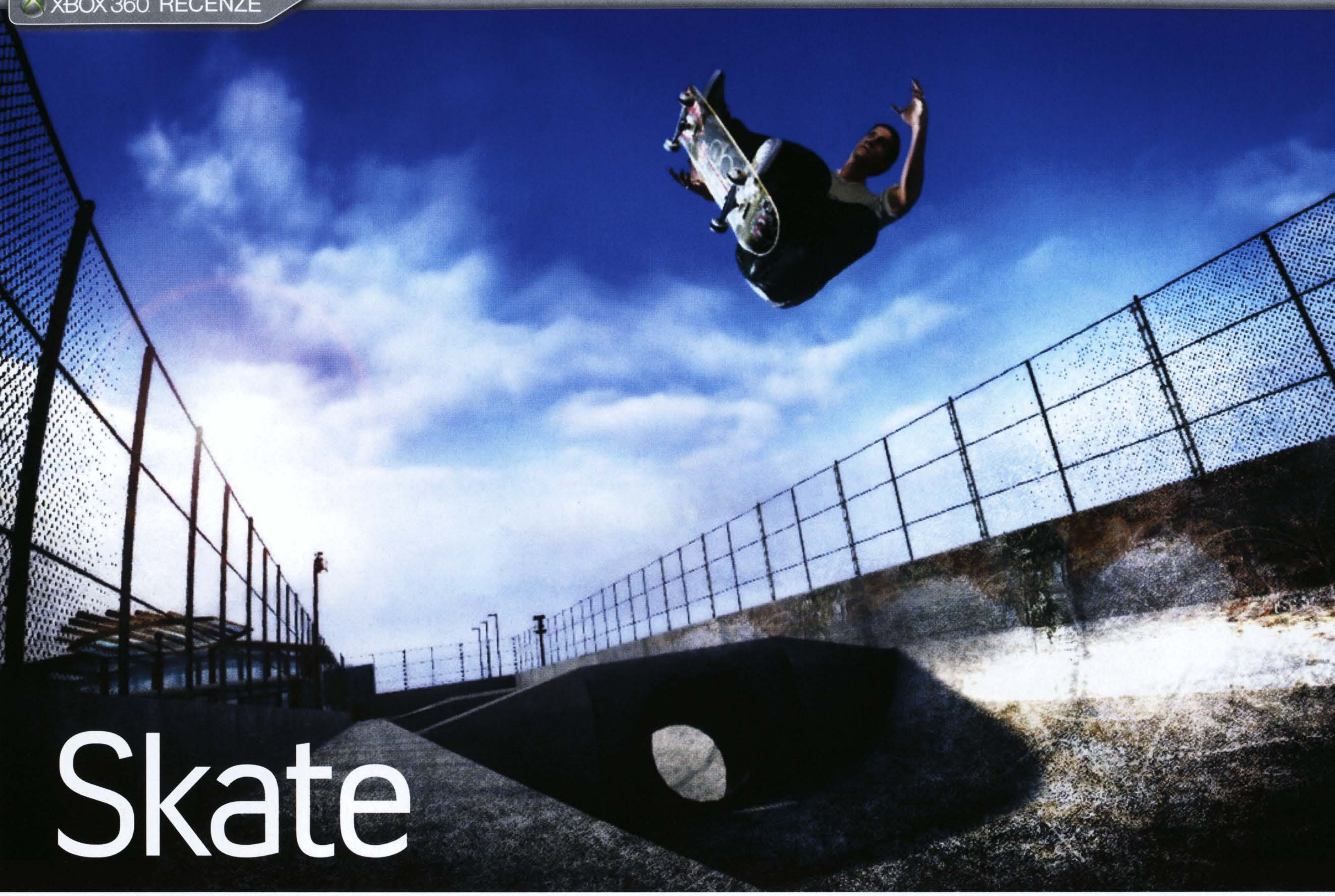
**Krok třetí:**

**Zvolte podle vás nejlepšího útočníka, obránce a brankáře české fotbalové ligy.**
**(To je pochopitelně pouze anketní otázka, která nemá správnou odpověď, ale příspěvky bez jejího zodpovězení nebudou zařazeny do soutěže.)**

**Uzávěrka soutěže je již 10. listopadu, takže si pospěšte, pokud nechcete přijít o možnost vyhrát některou z atraktivních cen. Vyhlášení výherců najdete v příštím, prosincovém OXM.**

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo FIFA. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce oxm@cpress.cz (jako předmět uveďte heslo FIFA). Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny.


gearsofwar.com
EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.
Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.
GEARS OF WAR
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com
Jump in.
XBOX 360



# Skate

## Dohráli jste všechny automobilové simulátory, ale netušíte, co čekat od první jízdy v autoškole? To je totéž, jako dohrát všechny Tony Hawky a pak stoupnout na prkno ve Skate

AUTOR: David Sláma

**NEMÁ SMYSL** opakovat, jak se za dekádu své existence mezi skateboardingovými hrami Tony Hawk etabloval. Jakákoli jiná hra selhala, Tony byl nejlepším a jediným ve své kategorii. Použít pro tohle konstatování minulého času je možná odvážné, nakonec když EA oznámili, že dělají skateboardingovou hru, málokdo je bral vážně. Jenže Skate je tady a po jeho hraní mi zbyla v hlavě jedna jediná otázka – s čím chce sakra přijít Tony v Proving Ground, abychom se nakonec nesmáli jemu?

Série Tony Hawka má zajímavý vývoj – začala jako pokus o více méně reálnou simulaci skateboardingu (Pro Skater), aby se následně zvrhla v divokou honbu za rozbitím všeho a děláním co největšího bordelu (Underground), z čehož se pokusila vymotat rádobynávratem ke kořenům v American Wasteland. Posun k „rozumné" hratelnosti se dostavil až v Project 8 a Proving Ground bude trend následovat.

Jenže přes to všechno je pořád Tony Hawk „jen" arkádou s ovládáním jako vystřiženým z bojovek. Což samozřejmě není vůbec špatně, naopak to otevírá možnost vyzkoušet si jeden z malinko extrémnějších sportů i lidem, kteří by na prkno nesáhli ani dvoumetrovým klackem. Tohle konstatování je ale důležité pro to, abychom si lépe mohli ukázat, jak je Skate jiný.

Teď je ten pravý čas zapomenout na všechno, co jste se za léta od Tonyho naučili; lidé v EA pochopili, že klonováním známých konceptů ničeho nedosáhnou a že musejí jít vlastní cestou. Kamera ve Skate je mnohem blíž prknu a kousek stranou, abyste aspoň trochu viděli na cestu. Má ve vás vyvolat pocit, jako byste sledovali skateboardové video (to se přeci natáčí kamerou, kterou někdo veze kousek nad zemí a blízko boardu), a daří se jí to.

Celý Skate však stojí na ovládání, které vdechlo celé hře její atmosféru. Základem jsou analogové páčky a bumpery; zapomeňte na učení se divokých kombinací face buttonů a raději si vzpomeňte na hodiny fyziky. Pravá páčka ovládá skateboard, levá tělo, bumpery slouží ke grabům – k tomu už jen přičtěte odrážení tlačítky A nebo X (podle toho, jakou chcete použít nohu) a máte to celé. Mám-li to říct zpříma, ano: budete se všechno učit od začátku jako malé dítě první krůčky, jako neplavec první tempa, jako Honza Morkes řídit auto… jako byste dohráli všechny díly Need for Speed a teď usedli k Richard Burns Rally.

Ještě než si ale probereme, jaké to ovládání vlastně je, chtěl bych vypíchnout jednu geniální věc, která z něj plyne. Ve Skate

Snad vám není špatně z výšek

Skate přichází s revolučním pohledem na videoherní simulaci skateboardingu, využívá k tomu realistické herní prostředí, intuitivní ovládání založené na fyzice pohybu prkna i skatera a zajímavě umístěné kamery.

**DETAILY**

**SKATE**
**VYDAVATEL:** EA CZECH
**VÝROBCE:** EA BLACK BOX
**XBOX LIVE:** 2–6
**POČET HRÁČŮ:** 1
**V PRODEJI:** OD 21. ZÁŘÍ
**CENA:** 1 799 KČ

## »Nebudete odemykat žádné triky – jste to vy sami, jehož schopnosti ovlivní to, co uvidí na obrazovce. Připadáte si jako skutečný skater ve skutečném městě, protože na vás z každého centimetru nehuláká tonyhawkovské „skoč si mě!“

Popíráme zákony gravitace s elegancí

### REVOLUCE V BODECH

**Co je na Skate tak zajímavého, že vás nechá zapomenout na desetiletí s Tony Hawkem a dokázat vám, že i EA umí dělat inovativní hry?**

**OVLÁDÁNÍ**
Napsáno o něm už bylo několikrát vše, přesto nejde nezmínit. Intuitivní, realistické a podmanivé ovládání Skate ve vás probudí touhu učit se něco nového a za odměnu vám dá pocit, jako byste řídili každou třísku ve svém prkně.

**SAN VALEONA**
Překrásné město není tonyhawkovským skateparkem oblečeným do karnevalové masky města, ale skutečnou metropolí přirozeně nabízející spoustu míst ke skateboardingu. Navíc se vám otevírá prakticky celé hned od začátku hry, takže si můžete vychutnat všechna jeho zákoutí, obyvatele, auta a tak vůbec.

**KAMERA**
Vše záleží na úhlu pohledu a ani dojem z něj nenechali v EA náhodě. Herní kamera vás vtáhne do dění díky umístění blízko samotného prkna, dobrý výhled pak zaručí její pozice na boku. Přestože občas není snadné odhadnout vzdálenosti nebo směr, za ten pocit to stojí.

**TRÉNINK**
Žádné statistiky na zlepšování, žádné triky k odemknutí. Jediné, co můžete sbírat, jsou zlomené kosti. Místo modelu „skoč dvacetkrát ollie, naučíš se kickflip“ jste ve Skate vy ten, kdo se bude muset učit. Hned na začátku hry váš skater zvládne všechno, jen musíte zjistit, jak mu to „říct“.

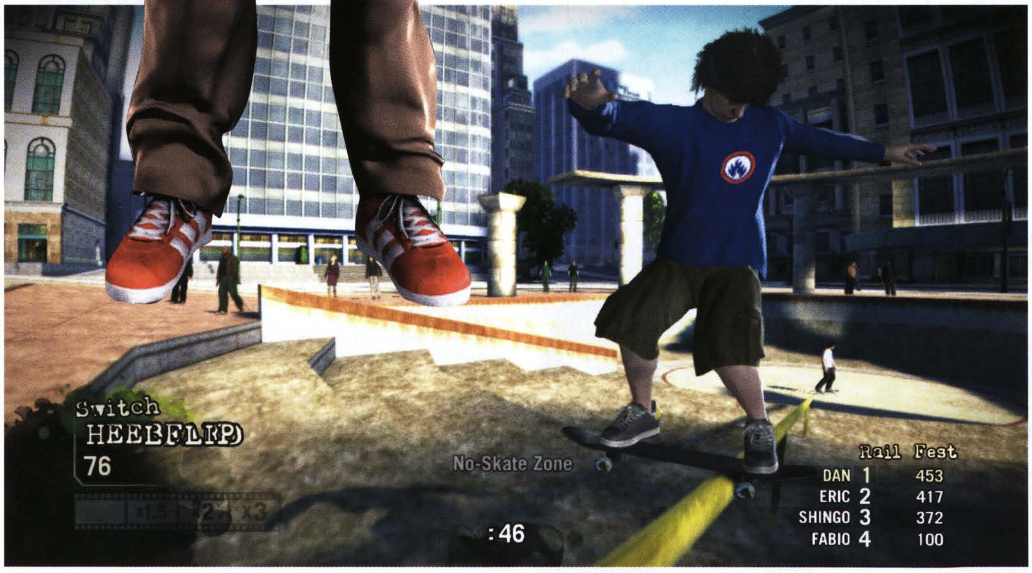
totiž nebudete odemykat žádné triky, nebudete zlepšovat imaginární statistiky svého skatera – jste to vy sami, jejichž schopnosti ovlivní to, co uvidí na obrazovce. Vy sami se budete muset učit skateboarding od píky (nebo spíše od kickflipu) a sami zpřesňovat pohyby svých palců, abyste je proměnili v čistá komba plná dokonalých triků.

A jak se z vás tedy stane profík? Ovládání je neuvěřitelně intuitivní a logické: ollie vyrobíte prostě tak, že pravou páčku přitáhnete k sobě a pak s ní rychle cuknete od sebe; délka přidržení páčky a prudkost jejího uvolnění pak určuje výšku skoku. Chcete-li místo ollíčka nollie, začnete s páčkou od sebe a přitáhnete ji k sobě. Flip triky pak vyrobíte tím, že při prudkém pohybu páčkou (tedy skoku) ji vychýlíte či s ní třeba opíšete půlkruh. Předvídat, co udělá vaše prkno, je snadné, protože věrně následuje pohyb páčky.

O rotace se stará levá páčka, kterou měníte rozložení váhy na prkně a polohu těla obecně, čímž dosáhnete dalších triků. Zajímavé je, jak fungují raily (jízda po zábradlí) – k tomu vám stačí jen správně vyskočit a vhodně natočit prkno. Naučit se to je snadné, opravdu zvládnout už ale těžší a přesně o tom je celá hra. Podobně to platí i pro manuály, protože natrénovat doskok jen na dvě kolečka vám skutečně chvíli zabere.

Nejlepší na všem je, že je dění umístěno do výborně nadesignovaného a uvěřitelného prostředí. Fiktivní město San Valeona kombinuje reálie ze San Franciska, Vancouveru a Barcelony, navíc působí naprosto přirozeně. Aniž byste na každém kousku města naráželi na rampy, quarter-pipy a podobné věci, jaké ▶▶

**»Předvídat, co udělá vaše prkno, je snadné, protože věrně následuje pohyb páčky**




znáte z Tonyho, nacházíte mnoho možností k ježdění. Díky tomu si připadáte jako skutečný skater ve skutečném městě a máte radost s každého nového místa, na němž uděláte trik, protože na vás z každého centimetru herního prostředí nehuláká tonyhawkovské „skoč si mě!"

Zajímavé je i to, jak celou hru EA pojali. V podstatě byste měli plnit herní výzvy a dostávat se tak do povědomí místních profíků, stejně jako na obálky časopisů Trasher a Skateboard Mag. Ale sama hra jako by vám naznačovala, že se na to úplně klidně můžete vykašlat. Za splněné úkoly toho neodemknete tolik, aby mělo cenu se za nimi hnát (i město máte hned zpočátku k dispozici v podstatě celé), je tedy jen na vás, jak si svůj čas ve Skate chcete užít.

Vedle úkolů určitě stojí za to najít vhodné místo a natočit si vlastní půlminutový klip, který pak klidně můžete nasdílet online. Aby se vám podobné vychytávky dělaly lépe, můžete si kamkoli položit jakousi značku, ke které se kdykoli můžete skokem teleportovat – jen vás to občas bude stát pohled na nahrávací obrazovku, které se při prostém ježdění po městě nedočkáte. Když už se rozhodnete plnit úkoly, můžete se připravit na standardní porci známých věcí: závody, opakování triků protihráče, focení konkrétního triku na konkrétním místě atd.

Jediné, co vám může kazit radost z hraní, je všudypřítomná reklama. Product placement v hrách tohoto typu je jaksi přirozený, ale když představovačka nové postavy vypadá tak, že během sledování její jízdy jste upozorněni na to, jakou má značku oblečení, bot, koleček, prkna... tak to překračuje rozumné hranice. Třešinkou na dortu nevkusu je skutečná sleva na boty, kterou získáte, jakmile porazíte jistého soupeře; pokud vám to ale nevadí, nenechte se znepokojovat.

Skate přichází také s několika dalšími věcmi, jež se ale nestanou tím, proč byste si hru chtěli pořídit. Online hra je bezesporu dobrý nápad, ovšem zpracování už pokulhává: pohyb soupeřů není úplně plynulý, navíc máte k dispozici jen malou část města, takže si navzájem zavazíte. Soundtrack je standardním mixem punku, rocku a hip-hopu, leč jeho začlenění do hry není tak dobré jako v Tony Hawkovi (nepočítám-li tričko N.W.A. ;-)). Celkově ale můžete Skate vytýkat jen dílčí maličkosti – tahle hra je totiž více než důstojným vyzyvatelem legendy žánru a jsem opravdu zvědavý, s čím Tony přijde. Zatím mám ale na poli skateboardingových simulátorů jasno. Let's Skate!

## XBOX 360 VERDIKT

SKATE

- ✓ Vynikající ovládání
- ✓ Realistický herní svět
- ✓ Působivá kamera
- ✓ Jste to vy sami, kdo se učí triky
- ✗ Slabší začlenění soundtracku
- ✗ Učení se jezdit může odradit

**HODNOCENÍ**

**BY SKATERS, FOR SKATERS, CHTĚLO BY SE PARAFRÁZOVAT MOTTO JEDNĚCH VYNIKAJÍCÍCH VÝVOJÁŘŮ. TOHLE JE SKATEBOARDINGOVÝ SIMULÁTOR, NA KTERÝ JSME ČEKALI – AŤ UŽ JSME SI TOHO BYLI VĚDOMI ČI NIKOLI.**

**8.9**

# Halo 3 tvůrčí soutěž

## Nakresli Master Chiefa a vyhraj Xbox 360 Halo 3 edici

Master Chief , hlavní postava kultovní série Halo a hrdina, který chránil lidstvo před útoky mimozemské rasy Covenant. Jeho boj byl prostřednictvím třetího dílu sice dobojován, ale pro vás teprve začíná! Tedy pokud chcete vyhrát konzoli Xbox 360 provedenou v líbivém Halo motivu, Legendary edici hry Halo 3 nebo některou z dalších super cen. Stačí jen zapojit svoji kreativitu a vytvořit obrázek na téma **„Master Chief – největší hrdina všech dob.“** Formát i výtvarný styl je zcela ve vaši režii, přidáváme i pár malých podnětů k inspiraci.

### Ceny pro vítěze:

**1. místo** – Halo 3 Xbox + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 tričko
**2. místo** – Halo 3 gamepad + Halo 3 Legendary edition + Halo 3 tričko
**3. místo** – Halo 3 gamepad + Halo 3 tričko

Obrázky vytvořené na počítači posílejte ve formátu JPG, minimální rozlišení 640x480, na emailovou adresu oxm@cpress.cz, do předmětu uveďte heslo Master Chief. Díla kreslená ručně (minimální velikost obrázků je formát A4) zasílejte na adresu brněnské redakce OXM (najdete ji v tiráži). Na obálku nezapomeňte uvést heslo Master Chief. Svoje příspěvky posílejte do 30. listopadu. Poté je zveřejníme a výherce zvolí čtenáři hlasováním.

Hlavní partneři: Microsoft

Mediální partneři:

XBOX 360 · DOUPĚ.CZ · XLIVE.cz · X360.HODNOCENIHER.CZ · SECTOR Online Entertainment http://www.sector.sk · XBOX ZONE

POUZE NA XBOX 360

# Halo 3 multiplayer

JASNÁ VOLBA

## John už svůj boj dokončil, ale hráčské bitvy teprve začínají...

**NESMÍTE MINOUT!**
HALO 3 PŘÍRUČKA NAPĚCHOVANÁ INFORMACEMI

AUTOR: Ladislav Leimer

**Halo 3 se vám nejspíše válí již nějaký ten týden v poličce, nebo se vám disk stále točí v mechanice vašeho Xboxu 360. Každopádně již nejspíše víte, jak osudy Spartana 117 dopadly. My po měsíci intenzivního hraní na Xbox Live víme, jak se hraje Halo 3 v multiplayeru.**

### KOOPERACE – TŘI ELITI V TANKU A JOHN PĚŠKY

Styl jeden proti všem byl sice v osmdesátých letech velmi populární díky jednomu nejmenovanému kalifornskému guvernérovi, ale v Halo ne vždy platil. Master Chief si sice poradil s většinou Covenantů sám, ale kdykoliv mohl vašemu hernímu alter-egu přiskočit na pomoc kamarád, se kterým jste dokázali hru bez problému projít celou.

Skvělé je, že v Halo 3 si můžete pozvat kámoše dokonce tři, a je jedno, jestli se nalézají ve stejné místnosti, o patro níže nebo na konci světa. Hra totiž podporuje všechny možné způsoby kooperativního multiplayeru. Rozdíly mezi kampaní hranou jedním a čtyřmi hráči přitom svým všemohoucím okem nezaznamenal ani Monitor 343 Guilty Spark. Možná až na ty dva ošklivé černé pruhy při hraní přes splitscreen na širokoúhlé obrazovce, ale na opravě této drobnosti už v Bungie pracují. Každopádně za velmi zábavnou kooperativní hru má od nás Halo 3 více plusů než pilný hráč achievementů za dohrání tohoto eposu na obtížnost legendary.

### VYVÁŽENOST – SEBRAT NEEDLER A HURÁ NA MONGOOSE!

Halo by nikdy nezískalo tolik slávy bez přítomnosti vozidel a pořádného množství zbraní. Zatímco první díl sázel na menší arzenál, v druhém už pustili vývojáři z Bungie fantazii na špacír a přinesli několik opravdu povedených kousků. Třetí díl v naznačeném trendu pokračuje. Jak již jistě víte, bojové prostředky se nám opět o něco málo rozrostly, což je blahodárné zejména pro multiplayer.

Cením si především jejich vyváženosti, ale i důležitosti. Každá zbraň má ve hře svoje místo, žádná se ničím nepodobá jiné. A to se týká jak těch na dálku, tak na blízko. Nikdo nebude mít nikdy s žádnou zbraní převahu. Právě hlavně díky skvělému vybalancování nemá v současnosti multiplayer Halo konkurenta. Co se týče vozidel a arén, na ně můžete pět stejnou chválu jako na zbraně. Za vyzdvihnutí stojí přítomnost několika power-upů, díky nimž jsou klání ještě zábavnější a rozmanitější.

### POVINNÝ OBLEK NA AKCI – BRNĚNÍ MJOLNIR

Možná by se mohlo neznalým hráčům zdát, že bojovat proti sobě v možná sebehezčích, ale přece anonymních brněních nedává možnost vytvořit si vlastního osobitého avatara. Chyba lávky! Svoji postavu z tohoto kovového návleku opravdu nedostanete, její vzhled lze ale upravit dle svého. Barva, loga, herní kód – to vše je na vás.

Nově se dají měnit i tvary helem nebo rovnou hrát za příslušníka rasy Elite. Každého tak potěší, že bude moci vytvořit bojovníka s osobitým vzhledem, který si všichni snadno vtisknou do paměti. Možnosti editace by samozřejmě šly ještě mnohem více rozšířit, ale i tak kvitujeme alespoň tyto změny s povděkem.

## TAKTIKA – HALO KAŽDÝM COULEM

Specifické vlastnosti Halo multiplayeru zůstaly díkybohu nedotčeny. Oproti minulým dílům je však tempo multiplayerových klání mnohem rychlejší (ovšem stále pomalejší než u většiny konkurenčních produktů). Pořád ale hraje důležitou roli taktika. I když je ve hře přítomna spousta skokánků, nenaleznete zde zbytečnosti jako proskakování zdí nebo teleportování z jednoho konce arény na druhý.

V Halo 3 nebudete hledat, pod jakým úhlem se dá vystřelit skrz lampu jako v PC modle jménem Counter-Strike. Zde si můžete zahrát s méně zkušenými hráči jen pro radost, stejně jako s profesionály. Pokud se naučíte všechny mapy nazpaměť, dokážete dobře jezdit s vozidly a bravurně ovládat zbraně, není vyloučeno, že se brzy stanete jedním z nich.

Jelikož hru hrají opravdu kvanta lidí včetně Čechů, jistě nepotrvá dlouho a brzy začnou vznikat nejrůznější klany, byť jejich přímou tvorbu do hry Bungie nezačlenila. Sociální začlenění do komunity hráčů vás tak při hraní Halo 3 čeká a nemine. A to je další z mnoha věcí, která se mi na Halo 3 a Xbox Live obecně líbí.

## HALO 3 MULTIPLAYER

DETAILY

**VYDAVATEL:** MICROSOFT
**VÝROBCE:** BUNGIE
**XBOX LIVE:** 2–16
**POČET HRÁČŮ:** 1–4
**V PRODEJI:** OD 26. ZÁŘÍ
**CENA:** 1 799 KČ

## MATCHMAKING – NE, HOCHU, TY NE, NEJSI DOSTATEČNĚ ZKUŠENÝ

Online hru si samozřejmě můžete zahrát, s kým je libo, ale přeci jenom je lepší, když se utkáte se sobě rovnými. Již od veřejné bety víme, že na tohle chytráci v Bungie mysleli. Matchmaking totiž patří mezi ty nejlepší systémy, které v herních světech existují.

Stačí zadat parametry bitvy a do několika vteřin již hrajete. Vzhledem k tomu, že se s Halo 3 baví v průměru přibližně půl milionu hráčů z celého světa, se nikdy nebudete nudit. Hodnotící systém je spravedlivý a povýšení dostanete vždy opravdu po zásluze. A co je fér, to je dobré.

### BARAKUDA VOLÁ VRABCE...

Jaká by byla komunikace bez přenosu hlasu skrz headset? Minimálně ztížená, ne-li úplně nemožná. Samozřejmě Halo 3 přenos hlasu podporuje, ale k dokonalosti má tato funkce opravdu daleko. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích v týmu, vše funguje, jak má. Jakmile je však tým vícečlenný, přibude nutnost pro komunikaci s družstvem mačkat tlačítka na d-padu. Že se jedná o komplikaci, která zpomaluje samotné hraní, jistě nemusíme zdůrazňovat.

## REŽIE – KAMERA, KLAPKA, JEDEM!

Snad každý Halo-fanatik prostě musí mít v oblibě machinimu Red vs. Blue. Vytvářet takto složitá videa ve hře možné není, ale přesto nabízí Halo 3 slušnou porci možností, jak si z posledních 25 zápasů sestříhat zajímavá videa a vytipat screenshoty. Své výtvory následně můžete uložit na paměťové médium.

Rozhodně nejde o profesionální filmařské virtuální studio. Takové ambice však vytváření vlastních filmečků nikdy nemělo. Díky možnosti sdílení těchto videí jde prostě o skvělou příležitost, jak ukázat svoje herní schopnosti přátelům. O nic víc zde nejde. Exhibicionisté si jistě přijdou na své.

## NOVINKA – FORGEBOB SQUAREPANTS

Jednoznačně největší novinkou v celé hře je přítomnost režimu zvaného Forge. Jde o specifický mód, který umožňuje přemísťovat a přestavovat předměty po celé mapě. Záměrně jej nenazývám editor, protože k tomu má Forge opravdu daleko. Veškeré rozložení předmětů, vozidel a zbraní ovlivňujete v reálném čase a dokonce v první osobě!

Než se však v tomto režimu rozkoukáte, tak uplyne poměrně dlouhá doba a ani poté nevylučuji, že mu úplně neporozumíte. Přívětivý totiž rozhodně není a jeho kouzlo tak zůstane mnohým odepřeno. Přitom jde o dobrý nápad, ale lepší zpracování by mu rozhodně neškodilo. I přesto je možné, že vás Forge ve více hráčích zaujme. My v souvislosti s tímto režimem mluvíme o ne úplně využitém potenciálu.

## XBOX 360 VERDIKT

- ✓ Geniální Halo hratelnost zůstala nezměněna
- ✓ Spousta herních režimů
- ✓ Vyvážené zbraně, vozidla i levely
- ✓ Propracovaný matchmaking systém
- ✗ Nevyužitý potenciál režimu Forge
- ✗ Obtížná komunikace s více hráči

**HODNOCENÍ**

**HALO 3 JE JASNÝM DŮKAZEM, ŽE HRA SE SKVĚLÝM SINGLEPLAYEREM MŮŽE OBSAHOVAT I NEMÉNĚ DOBRÝ MULTIPLAYER. V PŘÍPADĚ HALO 3 JE NAVÍC HRA VÍCE HRÁČŮ JEŠTĚ MNOHEM ZÁBAVNĚJŠÍ. BUNGIE DOSTÁLI SVÉMU SLOVU A DŮSTOJNĚ ZAKONČILI CELOU SÁGU.**

**9.2**

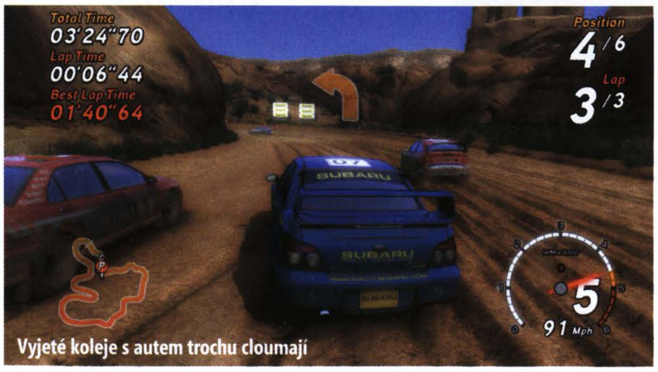
# Sega Rally Revo

## Revo jako revoluce nebo Revo jako revolta?

AUTOR: Tomáš Vrána

**KDYBY SE PŘEDÁVALY** herní Oscary za nejrozpačitější závodní sérii, nejeden kritik by navrhl Sega Rally. Jedni ji vynášejí do nebe pro senzační hratelnost a pocit z jízdy, jiní ji naopak zatracují pro zastaralý koncept a přehnanou nereálnost. Sega Rally Revo značí dle názvu jistou formu revoluce. Otázkou však zůstává, zdali odbojové prapory zavlály pouze v rámci série, nebo byly položeny základní kameny k nové generaci závodních her.

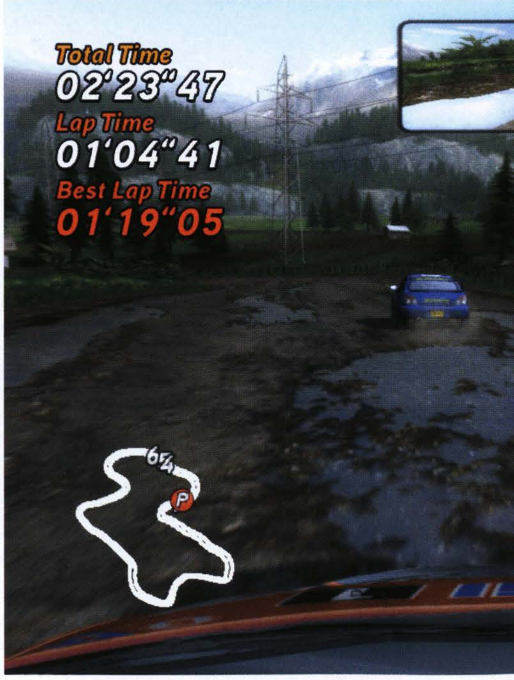
Next-gen pojetí titulu s sebou přineslo především precizní grafické zpracování a některé titěrnosti v herním konceptu. Základní stavební jednotka však zůstala nepozměněna, proto se poslední Sega Rally opět řadí mezi stoprocentní arkády. Jeden tábor zajásá nad odlehčenou formou závodění. Odchovanci Richard Burns Rally se však chytnou za čelo. Především nesmyslný jízdní model lze považovat za nejpalčivější handicap. Ať už jezdíte na jakémkoliv okruhu, vždy se jedná o prachsprostý koridor. Vozidlo (lépe řečeno motorem tažené sáně) mimo trať prostě nedostanete. A pokud přijdete na nejhorší možnou variantu, tedy že bez použití brzd se dá taktéž vyhrát, ztratí Sega Rally Revo veškerou pointu.



Vyjeté koleje s autem trochu cloumají

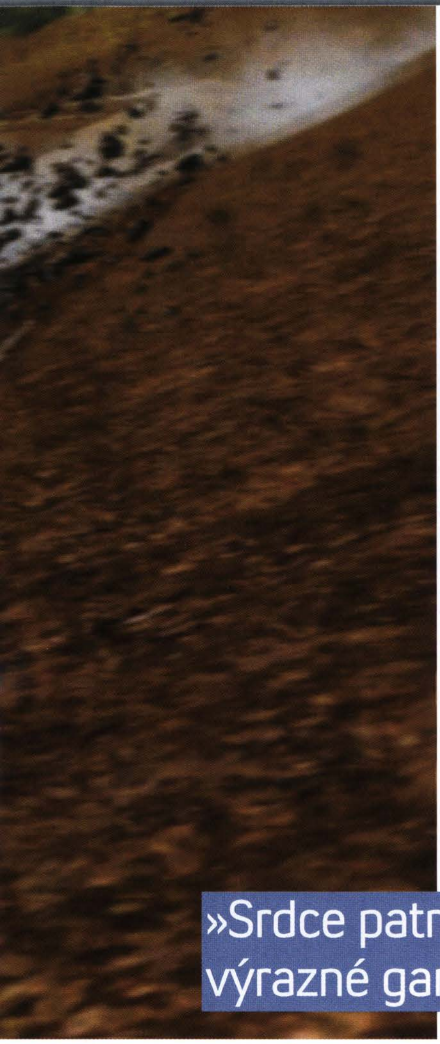
Pokud ale nedojde ke švindlování a váš stroj nebude využívat nezničitelnosti byť i neviditelných okolních bariér, užije si každý fanoušek arkádového závodění maximální zábavu. Intuitivní ovládání, které je na konzoli Xbox 360 subjektivně lepší než na PS3, dokonale souzní s děním na vozovce. Z čehož plyne další novinka oproti předchozím dílům a hlavní chlouba hry – zničitelnost terénu. Projetím nezpevněného povrchu se vytvoří koleje. Ty se v následujícím kole mohou vymstít. Ovšem pouze v rámci arkádových mezí, takže žádné zásadní zpomalení nečekejte. Jde spíše jen o efekt poskakování a vábivý reklamní slogan.

Opravdu se ale vydařil přechod z terénu do terénu, neboť drtivá většina tratí je koncipována tak, že se neustále střídají různé typy povrchů. Proto je konec štěrku a začátek asfaltu spasením. A naopak přejezd ze sněhu na led čirým utrpením a zároveň přezkoušením vašich „řidičských" schopností.




Do tabulky kladů lze zařadit režim kariéry. Zprvu máte k dispozici pouze nejslabší kubaturu vozidel a primitivní šampionáty, jejichž úspěšných zdoláním a nasbíráním příslušného počtu bodů odemknete nové položky. Další turnaje a nové, dokonale vymodelované automobily si proto budete muset vybojovat. Kromě primárních složek se otevírají i bonusové materiály. Například po ujetí určitého počtu kilometrů s jedním vozem dostanete k dispozici jeho nové barevné

Po dlouhé době máte možnost se ve hře projet ve vozech české provenience – Škoda Fabia a Škoda Octavia



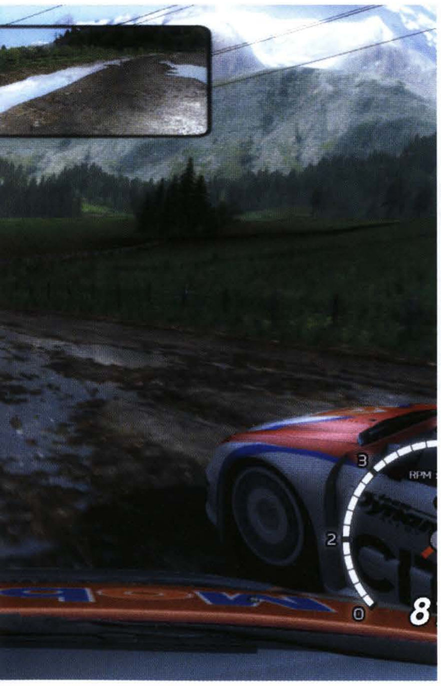
Za tou boudou doprava a pak rovně do cíle

**SEGA RALLY REVO**

DETAILY

**VYDAVATEL:** CD PROJEKT
**VÝROBCE:** SEGA DRIVING STUDIO
**XBOX LIVE:** 2–6
**POČET HRÁČŮ:** 1–2
**V PRODEJI:** OD ŘÍJNA
**CENA:** 1 599 KČ

»Srdce patriotů zaplesá při pohledu do obsahově nepříliš výrazné garáže, v níž se skví i zástupci tovární značky Škoda



Možná se vozy ovládají jako sáňky, ale je to zábava

varianty. Srdce patriotů zaplesá při pohledu do jinak obsahově nepříliš výrazné garáže (pouze přes třicet kousků), v níž se skví i zástupci tovární značky Škoda. Pěknou ostudu si ale uřízly jednotvárné tratě, které jsou evidentně přímo dělané pro potřeby arkádového závodění. Na techničtější pasáže proto můžete rovnou zapomenout.

Sega Rally Revo jde opět ve stopách svých předchůdců. Přináší nenáročnou zábavu a vynikající pocit z rychlé jízdy rozmanitým terénem. Vše je nicméně trochu povrchní. Když projedete bahnitou částí, zhruba do půlky vozu se usadí pěkně vypadající nečistoty. Ovšem na horní půlku včetně všech oken je zřejmě aplikován zázračný přípravek, protože se nezašpiní a nezašpiní.

Nezbývá než pogratulovat pánům ze Segy, že se jim opět povedlo vytvořit stoprocentní arkádu bez sebemenšího náznaku reality. Je pohledná, hravá, lehce se ovládá, ale zlobí, protože neobsahuje základní prvky moderních závodních titulů. Pro cílovou skupinu však bude Sega Rally Revo nejsenzačnějším výplodem letošního roku.

### JE SEGA RALLY REVO PRO VÁS?

**Vyplněním krátkého dotazníku okamžitě zjistíte, zdali se vám koupě Sega Rally Revo vyplatí. Pokud převažuje odpověď „ano", vyražte do obchodu!**

1. Jste příznivcem zimních sportů, zejména pak sáňkování?
2. Baví vás závodit bez zdlouhavého nastavování vozidla?
3. Vadí vám neustálé brzdění před zatáčkami?
4. Jste časově zaneprázdněn a hledáte volnou zábavu?
5. Dychtíte po českých vozidlech?
6. Láká vás rallye v odlehčené formě?

### XBOX 360 VERDIKT

SEGA RALLY

- ✓ Nezávazná zábava
- ✓ Pocit z rychlosti
- ✓ Propracovaná grafika
- ✗ Nedokonalá deformace terénu
- ✗ Simulátor saní
- ✗ Koridory namísto tratí

**HODNOCENÍ**

**SEGA RALLY REVO POBAVÍ, OVŠEM POUZE TY, KTEŘÍ OBDOBNOU ODLEHČENOU FORMU ZÁVODĚNÍ HLEDAJÍ. MISTŘI FORZY 2 VOLANTY PRYČ!**

**7,7**

**FATAL INERTIA** — DETAILY

**VYDAVATEL:** KOEI
**VÝROBCE:** KOEI CANADA
**XBOX LIVE:** 2–8
**POČET HRÁČŮ:** 1–2
**V PRODEJI:** OD 14. ZÁŘÍ
**CENA:** 1 399 KČ

# Fatal Inertia

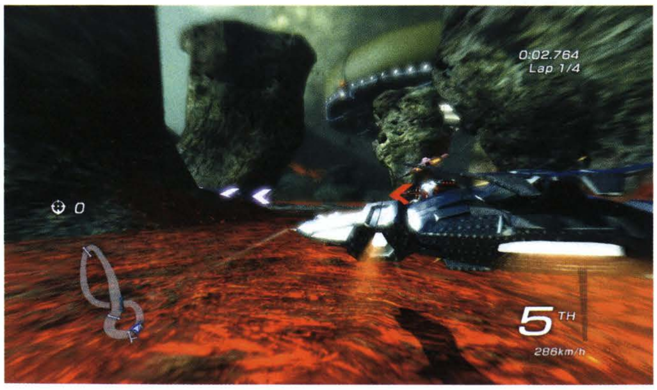
## My hovercraft is full of eels (Moje vznášedlo je plné úhořů)

AUTOR: Kamil Gric

**MOUDŘÍ MONTY PYTHONI** věděli o vznášedle své, když toto slovo zařadili do jednoho z nejslavnějších skečů britské skupiny. Úkolem japonských Koei ale nebylo hráče bavit slovními hříčkami potrefeného Maďara: chtěli je bavit přímo uvnitř futuristických udělátek. Přestože všichni víme, jak krátký je seznam ingrediencí potřebných k ukuchtění dobrých futuristických závodů (trocha vznášedel, závratné rychlosti a zbraní), atak na pozice legendárního Wipeoutu se ani tentokrát nevydařil.

Fatal Intertia v sobě kombinuje vznášedla čtveřice vesmírných korporací, jejichž účast je však více než symbolická. Mnohem podstatnější je rozdílnost jednotlivých závodních kousků, když jejich seznam střídá líné těžkooděnce, schopné vydržet četné útoky nepřátel, s agilními chcípáčky, vyznačujícími se snadnou ovladatelností a chabou výdrží zároveň. Specifika strojů by měla najít využití na různých typech tratí. Jak ale brzy zjistíte, nic takového se nekoná.

Systém, jakým byly tratě navrženy, totiž postrádá jakoukoliv nápaditost. Tvůrci si vystačili s jednotvárným level designem, když jediným společným bodem je časté „kritické místo" okruhu. Výzva pro hráče? Ta by byla v pořádku. Proč ale Koei zachází tak daleko, že tyto extrémními pasáže zamezují hráči využívat jiná vznášedla než ta z agilní Mercury třídy? Co na tom, že tratě dovedně střídají různá exotická prostředí (Unreal Engine 3 ukazuje své přednosti), když řada z nich je absurdně krátká? A to nehovořím o podzemí, v němž vám dá zabrat vyléčit se z dezorientace, natož se pokoušet se svým strojem skutečně závodit. Zbraně, taktika, přemýšlení? Není v silách jediného hráče to vše zvládat (ženy jakožto pohlaví, schopné několika současných činností, prominou).




Ještě o poznání hůře budete vstřebávat agresivní umělou inteligenci nepřátel, kteří nejenže chytře využívají všech zákoutí tratě, ale také zbraní, jimiž disponují. Brzy však zjistíte, že ve Fatal Intertia není žádný náskok v čele závodu jistý, stejně jako že zde můžete poskočit z posledního na první místo jen v průběhu několika málo kol. Taková nevyváženost hernímu zážitku neprospívá, ba přímo škodí.

Hodnocení nad hranicí průměru si hra vysloužila širokou nabídkou klání. Standardní trojice závodních sérií (trefně pojmenovaných Beginner, Professional a Elite) se dále dělí mezi jednotlivá klání. Combat mód není ničím jiným než prostým závodem, v němž můžete (legálně) použít jakýchkoliv zbraní a prostředků k odstranění soupeřů – důležité je pouze pořadí v cíli. V Knockoutu je v každém kole vyřazen poslední závodník startovního pole a Magnet, zřejmě nejzábavnější z módů, oživuje závody fyzikálními hrátkami, když vám dává do rukou téměř nekonečné množství magnetů k likvidaci nepřátel. Když jich vzduchem víří desítky, má akce konečně ten správný říz.

Nejzábavnější chvíle jsou ve Fatal Intertia zasvěceny právě boji. Soupeřům můžete zpomalovat čas, vysílat na ně elektromagnetické vlnění, již zmíněné magnety i kousky mnohem běžnějšího rázu v čele s raketometem. Potěší i detaily v čele se svižným loadingem nebo vylepšováním vznášedel, také životnost je zde vyšší než u řady podobných her. Wipeout se přesto společníka, který by mu na herním Olympu pomohl zabít čas, nedočkal.

### XBOX 360 VERDIKT — FATAL INERTIA

- ✓ Atraktivní prostředí a grafika
- ✓ Rychlé nahrávací časy
- ✓ Nápaditý arzenál zbraní
- ✗ Level design
- ✗ Chybí pocit z rychlosti
- ✗ „Absolutní" herní pravidla

**HODNOCENÍ**
**RELATIVNĚ ZÁBAVNÉ FUTURISTICKÉ ZÁVODY, KTERÝM VŠAK ŠKODÍ NEVYVÁŽENÁ HRATELNOST I ŘADA DROBNÝCH NEDOSTATKŮ.**

**5,9**

**NBA LIVE 08**

**VYDAVATEL:** EA
**VÝROBCE:** EA SPORTS
**XBOX LIVE:** ANO, 2–4
**POČET HRÁČŮ:** 1–4
**V PRODEJI:** OD 5. ŘÍJNA
**CENA:** 1 799 KČ

DETAILY

# NBA Live 08

## Příliš mnoho děr v bezedných koších

**AUTOR:** Honza Morkes

**SPORT NENÍ** homogenní škatulka, do níž by se bez ladu a skladu dala zařadit všechna odvětví, která se cítí být jeho představiteli. Vzpomeňme například populární magazín V šachu na ČT 4... Ale i mezi tradičními týmovými hrami typu fotbal, hokej nebo basketbal je diametrální propast, kterou si nejlépe uvědomíte při hraní NBA Live 08.

Je totiž velký rozdíl, jestli v daném sportu padnou tři góly na zápas nebo osmdesát košů. Je taky rozdíl, zdali ve hře „jen" kopete do míče nebo jej ovládáte rukou. Jestli se můžete s balónem volně pohybovat, nebo jste svázáni pravidly o driblinku, přenášení a mnoha dalšími. A všechny tyto argumenty rozhodně nehrají do karet vývojářům, jež se snaží o co nejrealističtější pojetí basketbalového simulátoru.

Kde je problém? NBA Live mi připadá v letošní kolekci týmových sportů (fotbal, hokej, basket) rozhodně nejpropracovanějším titulem. Má skvěle zpracované postavy, opírá se o spolupráci s televizní stanicí ESPN, takže ze hry dělá mnohem větší show, a vůbec vše je propracovanější a masivnější než třeba v NHL. Přesto má hra k realistickému ztvárnění skutečnosti mnohem dál než oba její stájoví kolegové.

Na první pohled si ničeho nevšimnete. Budete totiž trochu bojovat s komplikovanějším ovládáním, jež však fanoušci série mají poměrně zažité. Na rozdíl od loňského nepovedeného next-gen experimentu je herní pojetí mnohem plynulejší a uvěřitelnější. Přibylo několik pohybů, kličkování při driblinku se umravnilo (hráči nedělají zbytečné frajeřinky), novinkou je i užitečné zobrazení oblíbených střeleckých pozic hráče (byť to vychází z licence NBA). JENŽE když začnete do hry vnikat, objevíte tradiční neduhy. Prolínání objektů, věc, kterou skvěle eliminovala letošní NHL, zde není dořešena a často můžete jen nevěřícně koukat na míč procházející pánevní oblastí obránce.

Obligátní problémy má hra se situacemi na krajích hřiště, jimž se ovšem v basketbalu nevyhnete. Když míč padá do autu, můžete se jen modlit, aby se po něm vrhnul soupeř, protože ve většině případů vyběhne i s balónem mimo hřiště, aniž by to mohl nějak ovlivnit. Hra nezná případy, kdy by hráč sice skočil za míčem, ale ve vzduchu jej přihrál dál. Basketbalisté jsou deformováni i ve střelecké potenci. Jejich minely při dvoutaktech nebo střelách metr od koše by iniciovaly křik trenéra žáků okresního přeboru v Dolní Lhotě, jež má do bohaté NBA daleko.

Jedná se pochopitelně jen o střípky, nedostatky, s nimiž se postupně naučíte žít. Ale ztrácí se tím dojem ze skvěle zpracované hry. Po loňském propadu přinesla NBA letos příjemné zlepšení, zejména vyléčila většinu neduhů v samotné hře. Mimo dění na palubovkách přibyla možnost uspořádat mistrovství světa (na výběr je ovšem jen osm týmů a hraje se vyřazovacím systémem), tvorba vlastních scénářů (prohrávám o pět bodů s Dallasem, minuta do konce) a rozšířily se možnosti online hry. Celkově je NBA Live 08 možná velkým skokem pro sérii, jež se etablovala na next-gen platformách, ale stále ještě malým krokem pro hráče toužící po realistickém zážitku.

## XBOX 360 VERDIKT

NBA LIVE 08

- ✓ Solidní pokrok od loňského propadáku
- ✓ Skvělá prezentace a atmosféra
- ✓ Rozmanité herní možnosti, včetně online lig
- ✗ Detaily srážející dojem ze hry
- ✗ Chyby v kolizním systému
- ✗ NBA hráči, kteří nedají koš z metru

**HODNOCENÍ**

**NEXT-GEN A NBA LIVE SE NAVZÁJEM NEVYLUČUJÍ. TO JE HLAVNÍ POSELSTVÍ NOVÉHO DÍLU. K DOKONALOSTI MÁ OVŠEM I NOVÝ ROČNÍK DALEKO. BASKETBAL JE TOTIŽ NANEŠTĚSTÍ PRO TVŮRCE TROCHU KOMPLIKOVANĚJŠÍ ZÁLEŽITOSTÍ.**

**7,3**

# Virtua Fighter 5

## Je libo někomu prostě rozbít úsměv? Zahrajte si Dead or Alive. Virtua Fighter není bezduchá mlátička, ale bojovka se stylem

AUTOR: Martin M. Boček

Punch. Kick. Guard. Tři tlačítka, která statisícům hráčů po celém světě změnila život. A protože Virtua Fighter nyní přichází i na Xbox 360, dost možná změní život i vám.

Virtua Fighter totiž není jen obyčejná série. Je to legenda. První VF byl vůbec první 3D bojovkou a definoval většinu dodnes platných zásad, jak tyhle hry tvořit. On i všichni jeho následovníci byli prototypem stylové, perfektně zpracované a značně hardcorové hry. A VF5... Je výjimkou.

Ne, nebojte, na stylu ani na dokonalosti zpracování autoři rozhodně neslevili, spíše naopak. Po dlouhých letech však vyslyšeli prosby fanoušků, že ne každý hráč má čas nebo chuť sedět u téhle hry tisíce a tisíce hodin, jen aby se naučil mačkat tlačítka a jejich sekvence s přesností na setiny sekundy a s rychlostí, za niž by se nemusel stydět ani dobře naolejovaný kalašnikov. Autoři ve VF5 lehce změnili systém hry, takže nyní více záleží na odhadu soupeře.

### LEGENDA V SÍTI

VF5 pro Xbox 360 ale nabízí mnohem víc než jen zjednodušení celého systému. A to nejen ve srovnání s automatovou verzí, ale i oproti VF5 pro PS3.

Zatímco znalci se budou rozplývat nad drobnými nuancemi jednotlivých postav, které jsou oproti PS3 verzi vyváženější, náhodní kolemjdoucí ocení výrazně vylepšenou grafiku, která dává vyniknout doslova každému póru na Wolfově obličeji. A to nezmiňuji přitažlivost neuvěřitelně pestré nabídky předmětů a oblečků, které si můžete na své postavy navěsit a upravit je tak nejen k obrazu svému, ale klidně i k nepoznání. Aneb ať žijí šílenosti jako losí rohy, klaunské nosy nebo větší prsa pro Pai! Skvělý tréninkový Dojo mód se pak už zdá být jen detailem.

Ovšem ani jedno vám ještě nedává záminku, proč dělat na majitele PS3 verze dlouhý nos. Ale nebojte se, klidně se svým (ne)šťastným kamarádům smějte, protože rozhodně máte proč. Xbox 360 verze nabízí ještě jednu novinku – online hraní. Konečně není třeba pracně hledat ve svém okolí dobrovolné (a někdy ani to ne) adepty na pořádnou nakládačku. Stačí zapnout konzoli, připojit se, založit místnost a čekat, kdo si to s vámi přijde rozdat. Anebo můžete sami někoho vyzvat.

Online mód vám navíc umožní v závislosti na vašich úspěších získávat různé tituly a hodnocení. Ty jsou ukládány odděleně od vašich „offline" dat, takže je snadné poznat, jak je který hráč dobrý a s kým se nemá cenu zdržovat.

Hardcore fanoušci VF série sice mluví o „zabití hry" a tvrdí, že online se „to prostě nedá hrát", ale můžete vsadit boty i babiččina papouška, že všechny tyhle proroky zkázy na síti rozhodně potkáte. Je sice pravdou, že online mód není přívětivý k technikám vyžadujícím časování s přesností na setiny sekundy, ale to nijak neomezuje jeho zábavnost.

### NOVÁČEK NEZNAMENÁ ŇOUMA

VF5 nabízí celkem 17 postav (plus ultimátního bosse Durala). Setkáme se se všemi starými známými z VF4 Evolution, jejichž sestavu doplnili i dva nováčci: El Blaze a Eileen.

Blaze je lehce zakrslý mexický wrestler, který bojuje stylem lucha libre. Ačkoli spadá do stejné kategorie jako těžkopádní Jeffry s Wolfem, je rychlý jako blesk. A navíc zatraceně záludný a proklatě stylový. Pokud se jej naučíte ovládat, bude se vašim soupeřům ze všech salt, přemetů, kotoulů a otoček, které jsou základem Blazeho arzenálu, zanedlouho motat hlava. A pak je ta správná chvíle na některý z jeho stylových přehozů.

Eileen je také malá, rychlá a dělá salta, ale je to Číňanka provozující opičí kung-fu. Konečně, po všech těch letech, se našla hra, která tento nádherný, šílený a ve filmech tolikrát předváděný styl převedla do počítačové podoby! Co se týče Eileen, základem její strategie je organizovaný zmatek. Pokud se s ní naučíte hrát, zjistíte, že i po stovkách vzájemných zápasů budou vaši kamarádi nadávat na

Yu Suzuki, duchovní otec VF1 i všech předchozích dílů, se na VF5 podílel pouze jako konzultant. A výsledek? Kromě zjednodušených herních mechanizmů i fakt, že poprvé v historii série bylo porušeno jeho známé pravidlo, že hrdinky mají být „zajímavé, ne však krásné", a my se můžeme kochat sexy Vanessou či roztomilou Sarah.

**VIRTUA FIGHTER 5**

DETAILY

**VYDAVATEL:** CD PROJEKT
**VÝROBCE:** SEGA
**XBOX LIVE:** 2
**POČET HRÁČŮ:** 1–2
**V PRODEJI:** OD 30. ŘÍJNA
**CENA:** 1 599 KČ

Jde do boje opravdu hlava nehlava

## »Pokud jste měli rádi Shuna a jeho opilé kung-fu, budete zírat, jaký je z dědouška zabiják

její nepředvídatelnost. Ostatně, přezdívku „malá mrcha", kterou ji mnoho předních VF hráčů častuje, nedostala náhodou.

Ale i staré známé postavy doznaly velkých změn. Pokud jste měli rádi například starého Shuna a jeho opilé kung-fu, nebudete stačit zírat, jaký je teď z dědouška zabiják. Za jeho výkony by se nemusel stydět ani mistr Tříska. Podobně i shaolinský mnich Lei-Fei získal grády; nyní by zvládl zamotat hlavu i zkušenému kolotočáři s dvacetiletou praxí. Dá se však říct, že prakticky u každé postavy budete nadšeni z jejích nových triků a technik.

Navíc co jiní nabrali na technikách, siláci Jeffry a Wolf nabrali na objemu. Ne, že by je autoři nijak nevylepšili, ale o to teď nejde. Díku tomu, že do hry byl konečně zaveden poměr velikostí, je rozdíl mezi obrovským Wolfem a štíhlou Pai patrný i jinde než v manuálových statistikách.

**NE KAŽDÉ ZLATO TŘPYTÍVÁ SE...**
Pravé poklady VF5 ale nemusí být vždy nutně na povrchu. Na první pohled nenápadný Dojo mód a jeho tréninková aréna se mohou zdát téměř zbytečností, ale autoři si zase jednou dali opravdu záležet a nabídli hráčům nástroj, který vás naučí, jak VF hrát. Podrobná nastavení vám umožní snadno simulovat doslova jakoukoli herní situaci a naučit se, jak v ní správně reagovat. Možná to pro vás bude zbytečné, ale po pár prvních online zápasech s nějakými lepšími hráči naznáte, že trocha cvičení ještě nikoho nezabila. I když v tomto případě je tomu přesně naopak...

Skvělou novinkou je i možnost podívat se na styly jiných hráčů. Můžete si přímo z herního DVD prohlédnout zápasy nejlepších japonských hráčů a obdivovat jejich statisící (nepřeháním) zápasy vybroušené schopnosti. Ovšem to není vše – online mód vám totiž umožní nejen online hrát, ale také si prohlížet zápasy vybraných špičkových hráčů. A kdo ví, pokud budete trénovat, dost možná to budete i vy, na koho se zanedlouho budou ostatní dívat v online přenosech!

Ačkoli na první pohled se zdá být VF5 dokonalou hrou, není jí ve všech ohledech. Především Xbox 360 ovladač není pro hraní bojovek tím pravým nástrojem. U Dead or Alive se s tím ještě dalo vyrovnat, ale u složitějších tahů ve VF5 již budete mít problém. Autoři se sice pokusili tento nedostatek vykompenzovat možností ovládat hru namísto směrovým křížem analogovou páčkou, ale ruku na srdce – chce se někomu učit zcela nový způsob ovládání?

Další věcí je složitost VF. Autoři sice značně slevili ze zavedené hardcorovosti, ale to neznamená, že by se VF5 dostal na úroveň Mortal Kombatů a jemu podobných titulů. Stále platí, že pokud chcete svou postavu zvládnout alespoň dobře, vezme si to pěkných pár desítek hodin tréninku. A zvládnout ji perfektně žádá roky.

Drobné chyby by se ale našly i na hře samotné. Špičkoví hráči mohou tvrdit, jak je hra vyvážená a jednotlivé postavy rovnocenné, pokud ale nejste jako oni ochotni strávit moře času tréninkem, bude třeba pro vašeho Goha takový Lei-Fei jen těžko rozlousknutelným oříškem. A nejen on. Nenechte se však odradit. I přestože zpočátku je VF5 náročnější než DoA či Tekken, rozhodně vás tahle hra za jakoukoli vaši snahu odmění. A to nejen skvělým pocitem z dobře odvedené práce, ale i narůstajícím kontem poražených looserů v online módu. A to je pocit, který rozhodně není k zahození.

### VIRTUA FIGHTER I TEKKEN BRATRY?

Jen málokdo tuší, že Virtua Fighter a Tekken mají společného mnohem víc, než by se na první pohled mohlo zdát. Původcem myšlenky 3D bojovky a duchovním otcem celé VF série je Yu Suzuki, jehož jméno je v souvislosti s touto hrou často skloňováno. Zapomenutou šedou eminencí a hlavním designérem celého Virtua Fighter projektu byl ale v odborných (bojovkových) kruzích velmi uznávaný Seiichi Ishii. Ten po dokončení prvního Virtua Fighteru odešel do konkurenční firmy Namco, aby pro ni jakožto hlavní designér navrhl a vyvinul... ano, hádáte správě – Tekken.

### XBOX 360 VERDIKT

VIRTUA FIGHTER 5

- ✓ Online hra
- ✓ Rozšířené možnosti výbavy postav
- ✓ Vylepšený trénink v Doju
- ✓ Dokonalá bojovka
- ✗ Větší náročnost pro začátečníky
- ✗ Gamepad Xboxu 360 není pro VF to pravé

**HODNOCENÍ**
**PS3 VERZI CHYBĚLA K DOKONALOSTI JEN ONLINE HRA. TU JSME NYNÍ DOSTALI – A S NÍ I SPOUSTU NOVINEK NAVÍC.**

**9.1**


— inzerce —

**JUICED 2**

DETAILY

**VYDAVATEL:** THQ
**VÝROBCE:** JUICE GAMES
**XBOX LIVE:** 2
**POČET HRÁČŮ:** 1–2
**V PRODEJI:** OD 17. ZÁŘÍ
**CENA:** 1 799 KČ

# Juiced 2: Hot Import Nights

**Jak to může dopadnout, když moc, opravdu moc chcete udělat super mega kchůl závodní pecku? Možná to bude tak horké, že se spálíte, možná to bude tak šťavnaté, až se v tom utopíte – tak to dáte všechno do názvu a vznikne něco jako Juiced 2: Hot Import Nights**

**AUTOR:** David Sláma

**VZPOMÍNÁM SI**, jak se o Juiced kdysi mluvilo: vyzyvatel, ne-li rovnou pokořitel série Need for Speed, která tehdy byla na vrcholu sil. A to ještě před tím, než Juiced vůbec vyšlo. Problémy se zkrachovalým vydavatelstvím pak celý projekt málem pohřbily, aby se následně jako bájný fénix zvedl z popela a objevil se na trhu. Kdyby se tak nestalo, asi by to ani nevadilo; přesto jsme se dočkali pokračování, ačkoli jen proto, abychom se mohli utvrdit v názoru. Jestli první Juiced asi nemusel ani vyjít, bez druhého bychom se obešli určitě.

Když se vám Juiced 2 dostane do rukou, na první pohled si všimnete zpracování, ze kterého až oči přecházejí. Tolik barev v takovém vizuálně kakofonickém guláši vám nenabídne ani koktejl z My Beautiful Katamari a dvojitého The Blob okořeněný dvěma pilulkami LSD zapitými vanilkovou vodkou. Pochopitelně k tomu nesmí chybět ani spousta „krásných" holek s obnaženými pupíky a řady aut strakatějších než sousedovic Punťa.

Na druhé straně přehnaný tuning už pomalu nikdo nebere vážně, takže vezmete-li v tomto ohledu Juiced jako příjemnou parodii, změní se první dojem ze zděšení na upřímný úsměv. Na tuhle instrukci nezapomeňte, bude se vám ještě hodit. Raději tedy rovnou předešlu, že máte dvě možnosti, jak se k Juiced 2 postavit: buďto v něm budete vidět závodní hru, a pak na to nesahejte ani bezdrátovým ovladačem, nebo úsměvnou hříčku a v tom případě máte solidní šanci se docela dobře bavit. I když „bavit" často bude znamenat „bavit se tím, jak je ta hra uhozená".

První chybu jsem udělal, když jsem Juiced spustil po pár hodinách v PGR 4 – trvalo mi celý úvodní závod naučit ruce, že zkušenosti ze všech možných automobilových simulátorů, tisícovek kilometrů za skutečným volantem a aktuální návyky z PGR 4 nejsou ničím, co by bylo v Juiced 2 potřeba. Juiced 2 už není arkáda, je to neuvěřitelně úsměvný simulátor splašené koloběžky s vodíkovým pohonem. Neumíte si to představit? Pak jsem to popsal přesně, Juiced 2 si také nepředstavíte, dokud ho neuvidíte.

Převrácený „fizykální" model tedy raději nechme být a podívejme se na to, do čeho Juice Games závodění tentokrát zabalili. Jde v podstatě jen o to, splnit vždy několik úkolů během některých z několika závodů a tím si odemknout několik nových úkolů v několika nových závodech, které budete moct plnit některým z několika nových aut. Několikrát. Než se vám to povede.

Tento systém je vcelku zdařilý a trochu připomíná staré dobré arkádové módy v Tony Hawk's Pro Skater. Úkoly jsou různé a ne vždy záleží jen na projetí cílové pásky na prvním místě: je potřeba například vystrašit ostatní oponenty a ani jednou při tom nenarazit, vyhrát sázku, dojet s určitým náskokem atd. Díky rozličným a občas střeleným věcem, jaké provádíte kromě závodění, se Juiced 2 může

**»Díky věcem, jaké provádíte kromě závodění, se Juiced 2 může ukázat zábavnějším, než by se na prvních dvacet sedm pohledů zdálo**

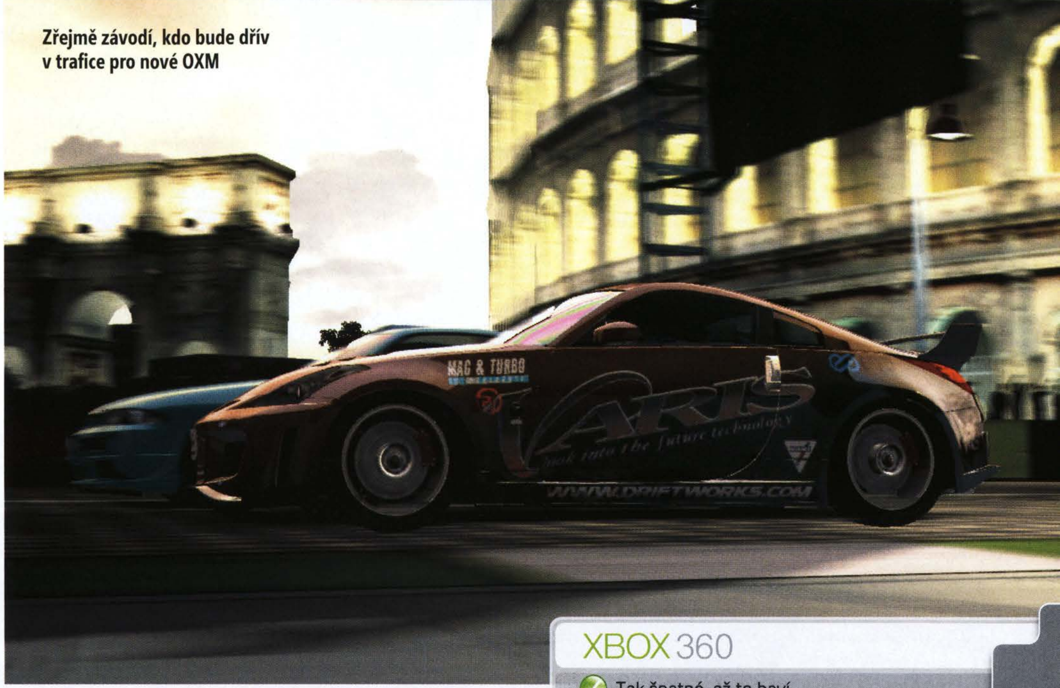
Hra, co kdysi vyzvala na souboj NFS, bezpochyby v jedné věci vyhrála – zasmějete se jí víc, než jakékoli konkurenci.

ukázat zábavnějším, než by se na prvních dvacet sedm pohledů zdálo.

Před samotným závodem můžete zkusit nabídnout některému z jezdců sázku, on ji může zvýšit, snížit, přijmout či odmítnout, v případě změny částky můžete ještě vycouvat, k čemuž má možnost i soupeř, přijmete-li. Pak jde jen o to, dojet před onou obětí a vyhrát často víc, než je odměna za samotné vítězství v závodu, díky čemuž v Juiced prakticky neřešíte finance a jednoduše koupíte, cokoli se vám líbí. Pro hardcore hráče je to neuvěřitelný opruz, ale když si chcete hraním jen odpočinout, nemá to chybu.

V samotném závodu máte tři možnosti, jak se dostat k vítězství. První je snažit se v ovládání najít aspoň prvky osobitě překroucených fyzikálních zákonů, jet způsobně podle nich a čistou jízdou se ladně dostat do čela pelotonu. Druhou možností je orvat to, co se dá, a nemilosrdně si cestu k vavřínům vydláždit litými koly poražených jezdců zdobených brzdovými destičkami. Třetí možnost je jedna z věcí, která mi zabránila Juiced 2 v této recenzi sestřelit do hlubin chladicí kapaliny, přestože jde zdánlivě o naprostou banalitu, ne-li dokonce o ptákovinu, kterou byste měli na hře nenávidět.

Když se držíte auta před sebou, nabíhá nad ním ukazatel, a jakmile jej naplníte, řidič se vyleká (herní terminologií je „spooked") a po pár smycích to narve do nejbližšího mantinelu. Celá tahle věc je ale tak neuvěřitelně praštěná, až mě začala upřímně bavit a občas jsem si dal tu práci vyhrát závod jen díky ní. Současně to ukazuje na nejpodstatnější věc kolem Juiced 2 – berte tu hru vážně a vyhodíte ji i s celým Xboxem a nejnovější LCD HDTV; ale hrajte ji pro radost ze hry a budete se občas smát jako u dobré komedie.


Zřejmě závodí, kdo bude dřív v trafice pro nové OXM

Na rovinu, hraní Juiced 2 stojí a padá s vaší ochotou bavit se nad nedostatky a to opravdu není věc, kterou by si vývojáři dali za rámeček. Skutečně je to tak, že všechno, co mě na hře zabavilo, bych za normálních okolností nemilosrdně zařadil mezi mínusy a dál neřešil – asi se to jen u tohoto konkrétního titulu sešlo v takové kombinaci, aby to vytvořilo cosi, co je dost špatné na to, aby to bylo vtipné. A nevytáhne to ani průměrný soundtrack, v němž mě zaujali jen Queens of the Stone Age a už vůbec ne grafika, která by vypadala špatně, i kdyby k televizi byla místo Xboxu 360 připojena PS2.

**XBOX 360** — JUICED 2

- ✓ Tak špatné, až to baví
- ✓ Ještě spousta licencovaných aut?
- ✓ A obnažené pupíky?
- ✗ „Previous-gen" grafika
- ✗ Kýčovité zpracování
- ✗ Parodie na simulaci jízdy v autě

**HODNOCENÍ** 5.9

**JESTLI VÁM DÁ NĚKDO JUICED 2 JAKO DÁREK, NENÍ DŮVOD MU UBLIŽOVAT, ONO VÁS TO JEŽDĚNÍ FAKT BUDE BAVIT – JEN HO V ŽÁDNÉM PŘÍPADĚ NEZKOUŠEJTE BRÁT VÁŽNĚ.**

inzerce

Hlavní cenou je **LCD televize Sharp** od Studia Jasyko. Dále můžete vyhrát 10 DVD s oscarovým filmem **Nepohodlný**, 10 knih **Počítač v kanceláři** a 10 knih **Domácí kino** od nakladatelství Computer Press, 10 **předplatných** od vydavatelství Computer Press dle vlastního výběru, 30 **volných vstupenek** na vybrané brněnské veletrhy v roce 2008 a 30 půlročních **předplatných deníku Právo**.

DIAMANTOVÉ OKO

# Diamantové oko 2007

## 14. ročník tradiční návštěvnické ankety o nejlepší produkty veletrhů Invex-Digitex

## Jak hlasovat

**textovou zprávou SMS:** odešlete zprávu ve tvaru „DO název produktu" na číslo 900 09 03.* Každý hlasující získá **zdarma exkluzivní tapetu pro vylepšení svého mobilu**. Každý se také může zaregistrovat do newsletteru, a to zasláním OKO na 90009. Newsletter chodí 2× měsíčně a obsahuje jak hry zdarma, tak i nabídky dalšího zpoplatněného obsahu.**

**na internetu:** na webových stránkách **www.zive.cz**

## Uzávěrka hlasování je v sobotu 27. října v 17.00

Vítězné produkty a jména výherců budou zveřejněny do 9. listopadu 2007 na adrese **www.invex.cz**. Všichni výherci budou kontaktováni na telefonním čísle, z nějž hlasovali, nebo na kontaktu, který uvedli při hlasování na internetu. Doprava hlavní výhry není v ceně a bude k vyzvednutí v prodejně Studio Jasyko v Brně.

## Nominované produkty

- videokamera JVC Everio GZ-HD7 (F-016)
- videokamera Canon HG10 (F-001)
- videokamera Sony HDR-CX6EK (F-012)
- digitální zrcadlovka Canon EOS 40D (F-001)
- digitální zrcadlovka Olympus E-P1 (F-002)
- digitální zrcadlovka Sony Alfa A700 (F-012)
- ultrakompaktní fotoaparát Samsung W70 (F-015)
- kompaktní fotoaparát Canon PowerShot G6 (F-001)
- grafický program Zoner Photo Studio 10 (V-070)
- grafický editor Adobe Photoshop CS3 (G2-022)
- grafický program Acronis True Image Home 11 CZ (V-095)
- fotografická tiskárna Canon Pixma iP4500 (F-001)
- fotografická tiskárna Epson Stylus Pro 3800 (F-014)
- kompaktní tiskárna OKI C5000 (F-013)
- gramofon Clearaudio Statement (F-033)
- reproduktory Bowers & Wilkins Signature Diamond (F-102)
- systém inteligentního řízení domácnosti Crestron (F-104)
- systém domácího kina Denon DHT FS3 (F-105)
- Blu-ray přehrávač Sony BDP-S500 (F-012)
- domácí kinoprojektor JVC DLA-HD1 (F-016)
- LCD televizor Sony Bravia KDL-40D3000 (F-012)
- LCD televizor Sharp Aquos LC-52HD1E (F-105)
- LCD televizor Samsung LE70F96BD
- nabídkový set TV programů Astra SES (F-156)
- set-top box Motorola VIP1900 (F-154)
- digitální satelitní přijímač AB IPBox 250S PVR (G1-004)
- počítač Home Theatre PC Fujitsu Siemens Scaleo EV (F-035)
- počítač HP Pavilion (X-002)
- notebook Sony Vaio FZ (F-012)
- notebook Fujitsu Siemens Lifebook S6410 (F-035)
- notebook Acer Aspire AS5920-302G25MN (G2-023)
- notebook Lenovo ThinkPad X61 (V-005)
- mediální centrum Umax X760HD HDD Media Player (F-157)
- konzole Nintendo DS Lite (VP-D2)
- konzole Sony Playstation 3 (F-012)
- konzole Microsoft Xbox 360 (D-002)
- hra NHL 2008 (D-002)
- hra Metroid Prime 3 Corruption (VP-D2)
- hra Loki (D-001)
- externí box pro pevné disky Icy 1B-2219 SI-U (G1-007)
- procesor Intel Core 2 na jádře Penryn (F-010)
- čtyřjádrový procesor AMD Opteron (G2-026)
- mikroprocesor IBM Power6 (VP-A2)
- komunikační systém IBM Lotus Notes/Domino 8 (VP-A2)
- systém pro mail servery GFI FAXmaker (V-064)
- Wi-Fi přístupový bod StraightCore Mikrotik GMT-517VE (G1-015)
- Parallels Desktop For MAC 3 CZ (V-095)
- bezdrátová komunikace Vertical Xcelerator (G2-102)
- VoIP brána a router Linksys SPA2102-R2 (F-154)
- digitální IP pobočková ústředna Panasonic KX-TDA (G1-029)
- remarkační zařízení pro VPN přepojování Optiswitch 930 (G1-013)
- VoIP telefon WELL (G1-023)
- blade cluster Silicon Graphics Altix ICE 8200 (V-057)
- server Fujitsu Siemens Primergy TX120 (F-035)
- gigabitový RAID-NAS Icy Box IB-NAS4220-B (G1-007)
- chladič Ninja Mini CDU Scytne (F-006)
- informační systém ALVAO (V-001)
- docházkový terminál RON Software DT1000 (V-098)
- podnikový informační systém BYZNYS VR (V-040)
- mobilní řešení myAVIS Field Service (G2-112)
- bezpečnostní balík ESET Smart (V-044)
- antivirová kontrola GFI WebMonitor (V-064)
- antivirový program Kaspersky Internet Security 7.0 (V-055)
- bezpečnostní řešení AVG Internet Security SBS Edition (V-063)
- software pro 3D CAD Solidworks 2008 (A2-001)
- jiný (vyplňte níže)

*) Cena jedné zprávy je 3 Kč vč. DPH. Z jednoho telefonního čísla můžete hlasovat nejvýše desetkrát. Při stažení tapety zaplatíte za stažená data dle ceníku vašeho mobilního operátora. Váš telefon musí mít aktivovaný a správně nastavený WAP. Váš hlas bude uznán i v případě, kdy si tapetu zdarma nestáhnete. Provozuje MobilBonus, help@mobilbonus.cz, infolinka +420 777 717 535 (po–pá 9.00–17.00).
**) Každé přijmutí newsletteru stojí 1,50 Kč vč. DPH, newsletter lze kdykoli snadno odhlásit.
Změna nominovaných produktů vyhrazena. Závazný seznam bude znám v den zahájení Invexu (23. 10. 2007).

Vyhlašovatel: invex Hlavní partner: CPRESS Mediální partneři: computer · mobility CONNECT! jak na počítač DIGIfoto AVmania.cz DOUPĚ.CZ

Zajímavá fontánka

# Conan

## Conane, co je v životě nejlepší? Rozdrtit nepřátele, vidět je před sebou utíkat a slyšet nářek jejich žen.

AUTOR: Jiří Škrampal

**BARBAR CONAN**, legendární neotesaný hrdina z pera Roberta E. Howarda, stačil ovlivnit už několik generací fantasy čtenářů, a přesto hlad po drsných conanovských dobrodružstvích neutichá. Když Conanovi vdechl v roce 1983 život tehdy pětatřicetiletý Arnold Schwarzenegger, zazářila conanovská legenda s nebývalou intenzitou a její kult nevyhasl dodnes. Je s podivem, že si až v posledních letech i vývojáři vysokorozpočtových videoher spočítali, že jedna a jedna jsou dvě a že jméno slavného barbara může vydělat nemalé peníze.

O první dobrodružství Conana pro konzole s podtitulem Dark Axe se postaral slovenský tým Cauldron. Naneštěstí firmě svalnatý hrdina nepřinesl ani slávu ani bohatství a recenzenti její hru podrobili drtivé kritice nebo ji úplně ignorovali. Teď, po letech, opět nastal čas, kdy i vy budete moci pozvednout meč a s mocným bojovým pokřikem na rtech rozdrtíte své nepřátele v prach. Hra s prostým názvem Conan má ambice dobýt trůn akčních videoher. Měl by se Ryu začít o svůj trůn strachovat?

Netradiční kostlivec

### CONAN ZE ZBROJE SVLEČENÝ

Příběh hry vás zavede do drsného fantasy světa, kde přežijí jen silní, a jak si možná domyslíte, Conan je expert na přežívání kdekoliv a umírání je jedna z věcí, které mu opravdu nejdou. Poté, co ziskuchtivého barbara na dně prastaré kobky čeká místo pokladu nepřítel, který ve své vysvobození tajně doufal celá staletí, nabírají události trochu jiný směr, než Conan čekal. Po dlouhé plavbě sladkým bezvědomým se probere sám jen ve své bederní roušce, kterou mu neznámý útočník laskavě ponechal. Jeho brnění je ale to tam, s čímž se Conan nehodlá jen tak smířit. Při své výpravě za kouzelným brněním se postupně dozvídá, že jeho části byly rozesety po celém světě a že není sám, kdo jej zoufale hledá. Když ho osud spojí s tajemnou amazonkou, začne pomalu rozplétat nitky mnohem významnějších událostí, než je ztráta brnění.

Žánrem se hra řady mezi akční adventury, ne nepodobné xboxovému hitu Ninja Gaiden. Na rozdíl od japonského ninji v sobě ale Conan nezapře velkou dávku západního stylu a mnohem víc než precizní kombinace budete používat zběsilé bušení do všech tlačítek. Ve výsledku to ale není až tolik na škodu a musíme konstatovat, že podobný styl ke Conanovi prostě sedí. Nemusíte se ale bát, že by vás hra ochudila o desítky smrtících komb s nejrůznějšími zbraněmi. Právě naopak, Conan je jimi doslova napěchován a i hráči preferující techničtější hru si jistě přijdou na své. Ve hře narazíte na tři způsoby boje. První je meč a štít, druhý je boj se dvěma zbraněmi, třetí jsou gigantické obouruční meče a jako doplněk ke všem fungují klasické chytačky. Každý jednotlivý pohyb i kombinace má svůj vlastní zkušenostní minibar, a pokud daný pohyb dostatečně dlouho používáte, stanete se v jeho používání mistrem, což vám kromě vylepšení pohybu zvýší úroveň jedné ze čtyř základních sekcí.

Naštěstí (či naneštěstí) se ne každý styl hodí do každé situace. S obouručními zbraněmi překvapivě nemůžete provést

Kromě Conana se šeptá o další hře z oblíbeného howardovského světa. Je to chystané MMORPG titul Age of Conan: Hyborian Adventures, které vypadá neuvěřitelně lákavě.

Kurz je 100000:1 pro Conana

**CONAN**
**VYDAVATEL:** THQ
**VÝVOJÁŘ:** NIHILISTIC SOFTWARE
**XBOX LIVE:** NE
**POČET HRÁČŮ:** 1
**V PRODEJI:** OD 28. ZÁŘÍ
DETAILY

## »Pokud omdléváte při pohledu na kapku krve z odřeného kolena, na Conana rovnou zapomeňte

neblokovatelný útok, takže pokud narazíte na nepřátele, kteří kryjí všechny vaše útoky, nezbude vám než odhodit svůj obouručák a naporcovat je elegantními údery mrštnějšího krátkého meče. V boji Conanovi pomůže také mocná magie. Nebude mít sice rozhodující účinky, protože magická energie je ve hře poměrně vzácná, občasné zkamenění celé skupinky otravných protivníků vám ale může ušetřit spoustu potíží.

Za zmínku rozhodně stojí epické souboje s bossy, kterých je ve hře více než uspokojivé množství. Většina z nich se více či méně nechala inspirovat mytologickým God of War, pokud ale tenhle malý neduh budete ignorovat, užijete si je přímo královsky. Souboj s drakem v pouštním městě nebo nemrtvým mamutem (ano, fantazie autorům skutečně nechybí) se vám vryjí hluboko do paměti a už kvůli nim hra stojí za pozornost.

Malou, i když podstatnou novinkou je systém protiútoků. Když se vám povede ve správný okamžik, těsně před dopadem nepřátelského úderu, zmáčknout kryt, na krátký okamžik se zpomalí čas a nad protivníkem se rozsvítí jedno ze čtyř akčních tlačítek. Pokud se vám povede včas zareagovat, naskytne se vám pohled na efektní a velice brutální animaci, ve které můžete sledovat, jak váš hrdina udělá z nepřátelského zlosyna sekanou. Doslova.

### PO KOLENA V KRVI

Dnešní svět videoher je primárně zaměřen na dospělé publikum, a tak je nějaké to násilí a krev v akčních hrách na denním pořádku. Viděli jsme už spousty krvavých her. Střídmě krvavých, nesmyslně krvavých, adekvátně krvavých i přehnaně krvavých. Taková jatka, jaká předvádí Conan, tady ale ještě nebyla. Těžko říct, jestli je varování 17+ na krabici dostatečné, protože na některé věci si člověk nezvykne nikdy, a pokud omdléváte při pohledu na kapku krve z odřeného kolena, na Conana rovnou zapomeňte. Síla next-gen konzolí dala grafikům neuvěřitelné možnosti v tom, jak udělat ze soubojů rudé lázně, a při protiúderech se vám místy naskytne pohled do nejhlubšího nitra vašich nepřátel.

Jedním z Conanových povedených kousků je mocný sek zakončený přepůlením nepřítele v pase. Ač si hra v žádném případě nehraje na simulátor, virtuální střeva zobrazuje s úctyhodným smyslem pro detail. Podobná podívaná se vám naskytne i u ostatních protiútoků. Ale i bez nich, jen s použitím základních pohybů, bude země kolem vás nasáklá desítkami litrů krve a posetá údy nepřátel. A nemyslete si, počet zkrvavených ostatků nepřátel budete ke konci hry počítat na tisíce. Ač se to může zdát podivné, přehnaná brutalita dělá hru svým drsným způsobem velice atraktivní, a pokud nejste vyloženě odpůrci násilí, každou useknutou hlavu si náležitě vychutnáte.

Drobnými vadami na kráse je design levelů, který se postupem času stává dost repetitivní, a problémy s kamerou, jež často počítá s tím, že pochodujete jen jedním směrem, a při pokusech vydat se na druhou stranu se zarytě odmítá otočit. Také jsme celou dobu hraní měli pocit, že jsme hru už někde hráli. Ano, řeč je opět o God of War a otázce, kde končí drobná inspirace a začíná čínské kopírování. S větším odstupem je ale přeci jenom vidět, že Conanova cesta ve stopách Kratose má své kouzlo a fanoušky akčních adventur hra v podstatě nemá čím zklamat.

### XBOX 360 VERDIKT

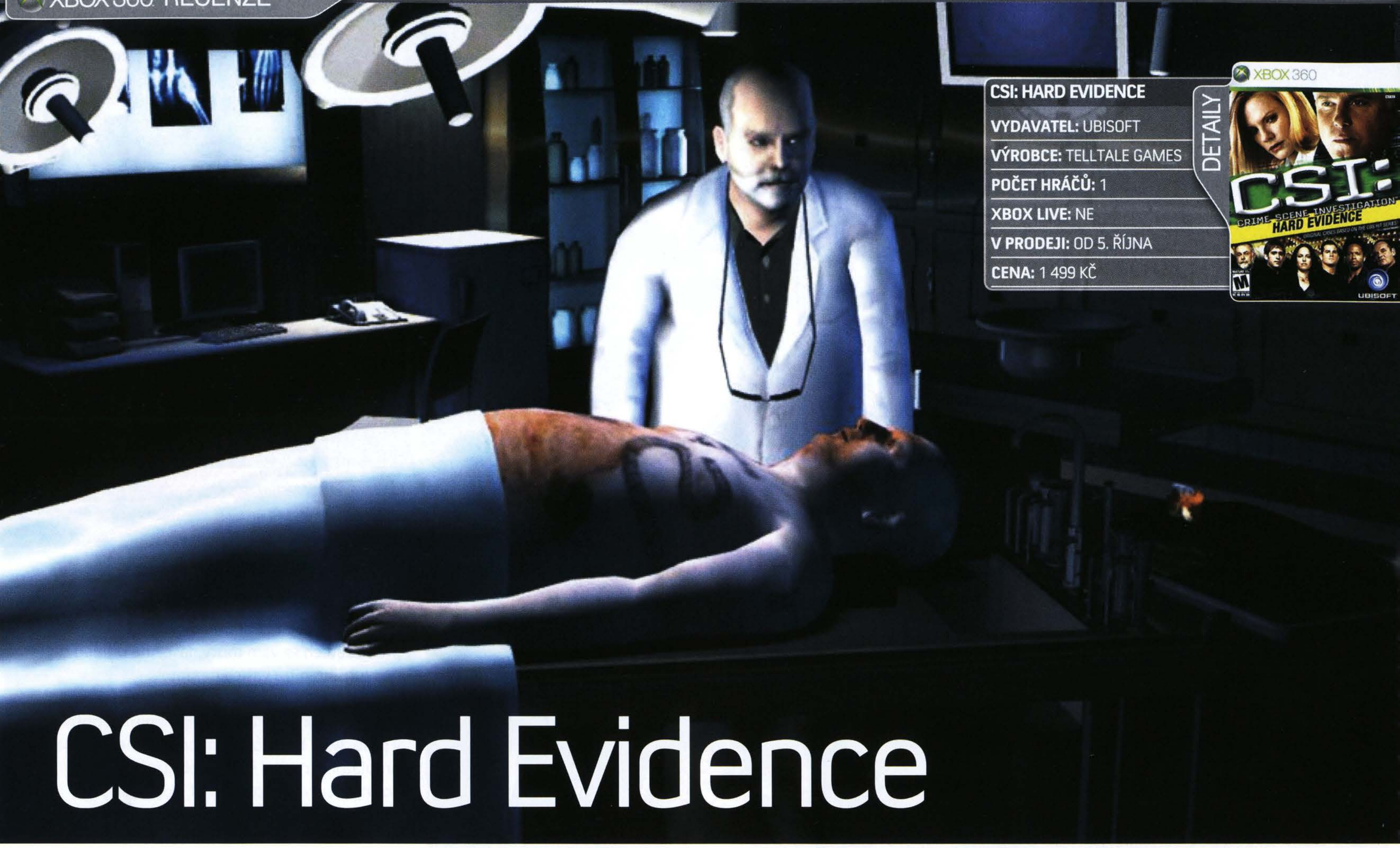
CONAN

- ✓ Kvalitně odvedená akce
- ✓ Systém counterování
- ✓ Je to Conan
- ✗ Design levelů pokulhává
- ✗ Automatická kamera občas dělá psí kusy
- ✗ Až příliš podobné God of War

**HODNOCENÍ**

**CONAN PEVNĚ ZAŤAL SVŮJ OBOURUČNÍ MEČ DO XBOXU 360 A ZBARVIL JEHO BÍLOU DO RUDA. POKUD SI CHCETE ZKRÁTIT ČEKÁNÍ NA NINJA GAIDEN 2, NEBO VÁM NA XBOXU CHYBÍ GOD OF WAR, DRSNÝ BARBAR VÁS NEZKLAME.**

**7,9**



| CSI: HARD EVIDENCE | DETAILY |
|---|---|
| VYDAVATEL: UBISOFT | |
| VÝROBCE: TELLTALE GAMES | |
| POČET HRÁČŮ: 1 | |
| XBOX LIVE: NE | |
| V PRODEJI: OD 5. ŘÍJNA | |
| CENA: 1 499 KČ | |

# CSI: Hard Evidence

## Důkazy nelžou. Ale někdy je prostě nemá smysl hledat

AUTOR: Karel Kališ

**JE ÚŽASNÉ**, jak věda pomáhající v policejní práci postupem času pokročila. Před nějakou tou desítkou let vám policejní experti určili příčinu smrti jako bodnou ránu, protože prostě tomu nebožákovi ještě trčela dýka mezi žebry, dnes už to dokáží určit jen podle tvaru a hloubky díry. A nádavkem vám řeknou, že vrah byl levák, nůž si koupil v Tescu a k obědu měl BigMac a velké hranolky. Fascinující. A toho si byli vědomi i seriáloví tvůrci, kteří stvořili atraktivní dílko z prostředí policejních laboratoří. CSI neboli Kriminálka Las Vegas se aktuálně dočkala osmé série a páté počítačové hry (počítám i spin-off Miami). Aby těch čísel nebylo málo, jedná se zároveň o první díl určený i pro Xbox 360.

Hard Evidence vás (stejně jako předchozí díly) představí coby novou posilu vyšetřovacího týmu. Před vámi stojí pět různých případů, které musíte vyřešit za pomoci všech těch zajímavých forenzních pomůcek, jimiž se ohánějí hlavní hrdinové seriálu (a skuteční policisté asi taky). Jednotlivé zápletky jsou vymyšlené a napsané velmi dobře, do samotného závěru nikdy netušíte, kdo je opravdový pachatel. Ostatně tím se proslavil i samotný seriál. Celkově se hra pochopitelně snaží přiblížit co nejvíce seriálu, přičemž hlavním hrdinou jste tentokrát vy. Jste to vy, kdo ohledává místo činu, pod ultrafialovým světlem hledá krvavé skvrny, bere vzorky, dloube kulky ze zdí, šacuje mrtvoly, dělá analýzy v laboratořích, ale též vyslýchá svědky, chodí na pitevnu nebo do kanceláře kapitána Brasse pro povolení k prohlídce či zatykač.

Na papíře to vypadá zajímavě a ve skutečnosti to dokonce je i zábavné. Tedy rozhodně pro fanoušky seriálu a adventur. Ti budou s pravým nadšením prozkoumávat každý koutek místa činu, aby našli i ten poslední zapadlý vlas a následně ho čtvrt hodiny zkoušeli v laborce porovnat s každou databází. Herní mechanismy fungují jako švýcarské hodinky, problémem se však stává jako tradičně krátká herní doba. Zhruba hodinka usilovné detektivní práce na jeden případ je zatraceně málo za půldruhého tisíce korun. Pravda, pomocí celé řady nastavení si můžete obtížnost zvýšit (vypnutí zobrazování aktivních míst, automatické zvolení ideální pomůcky atd.), ale i tak se herní doba příliš nenatáhne.

Ještě hůř ovšem působí samotná prezentace. Grafika je slabá, lokace málo detailní, postavy odpudivé a strnulé, textury šedivé a nevýrazné, doprovodné pasáže ze seriálu směšně rozmazané. Vypadá to až lajdácky, když si uvědomíte, že herní prostředí je dost omezené a akcí rozhodně neoplývá. Brutální výkon Xboxu 360 jednoduše tvůrci nevyužili ani z jedné desetiny. Vysloveně rušivě působí i necitlivě zasazený product placement. Jistě, ve většině případů dokáže reklama ve hře navodit větší pocit realističnosti, ale zase se to musí dělat s citem. Většinu postav dabují jejich představitelé, ale výsledek je stejně mdlý a navíc nesedí synchronizace s pohybem rtů.

Pokud máte za sebou předchozí hry, může vás vytočit ještě i takřka mizivý počet nových vylepšení a herních prvků. Spíš než jako nový díl vyvolává Hard Evidence dojem datadisku, což za plnou cenu rozhodně není fér nabídka. Dobře si rozmyslete, zda vám za to tahle pátračka v Las Vegas stojí.

Kapitán Brass měl zřejmě ošklivou nehodu

### XBOX 360 VERDIKT

CSI: HE

- Dobře napsané případy
- Herní mechanismy
- Velmi krátké a jednoduché
- Slabá grafika
- Problematické ovládání
- Minimum novinek

**HODNOCENÍ**

**VELMI KRÁTKÁ SLUŽBA U KRIMINÁLKY LAS VEGAS, KTERÁ NAVÍC ROZHODNĚ NEVYUŽÍVÁ POTENCIÁLU KONZOLE XBOX 360. ZÁBAVA POUZE PRO VELMI VYHRANĚNÝ OKRUH HRÁČŮ.**

**5.8**

# Undertow

## Tam, kde ryby dávají dobrou noc

**DETAILY**

**VYDAVATEL:** CHAIR ENTERTAINMENT **VÝROBCE:** CHAIR ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2 (SPLITSCREEN), 2–16 (XBLA) **V PRODEJI:** PODZIM 2007 **CENA:** 800 MP

Vždycky jsem miloval 20 000 mil pod mořem

800 MP = 380 KČ

**UNDERTOW KLADE HRÁČŮM** jednoduchou otázku i úkol v jednom: Kdo vládne oceánu? Kampaň o 15 misích vám představí trojici specifických ras. Jsou zde lidé, jako vždy kombinující své technologie ve snaze podmanit si další kousek světa, Nemoidiané s ponorkami v podivném viktoriánském stylu, i obyvatelé Atlantidy, kteří do boje vnášejí podmořskou magii. Undertow nicméně není další z řádky arkádových střílecek, jimž schází „hloubka". Všechny rasy mají svůj příběh i zájmy, přičemž každá se může v nekončící bitvě proti nepřátelům spolehnout na čtveřici kategorií podmořských vehiklů, jež můžete nejen vylepšovat k obrazu svému, ale také libovolně měnit v mateřské základně. Což je, vzhledem k vývoji kampaně a nutnosti taktizovat, více než nezbytné.

Fandové Geometry Wars si ovládání Undertow osvojí téměř automaticky – tvůrčí tým sáhl po známém ovládání dvěma páčkami, z nichž jedna slouží pro pohyb a druhá pro střelbu. Náplň hry se přitom notně inspiruje Battlefieldem, když je hráč nucen zabírat strategické body a tím vytlačovat soupeře do té doby, než nad podmořským světem získá patřičnou kontrolu. Taktické zabírání jednotlivých lokací poslouží i jako výborný trénink před zapojením se do multiplayerových bitev na Xbox Live Arcade. Odhlédneme-li od kampaně, jejíž délka mírně zklamala, leží právě v multiplayeru hlavní těžiště Undertow.

Kratší kampaň, že je významná vada? Nikoliv. Undertow je hra stvořená pro multiplayerové hrátky, ke kterým přímo vyzývá už samotné číslo až 16 hráčů. Hra více hráčů přitom rozvíjí v kampani nevyužité aspekty taktiky a strategie. Undertow není hloupá akce, jejíž průběh se odvíjí jen od přesnosti vaší střelecké mušky. Budete se sami sebe ptát, jak zaútočíte na nepřátelskou základnu. Přímým útokem, nebo útokem ze zálohy, když vás protivník neočekává? Nebo zvolíte úplně jinou strategii?

Zatímco tyto aspekty je nutno objevovat, grafických předností Undertow si všimnete na první pohled. Je téměř zázrak, že hra, kombinující atraktivní prostředí oceánu s mohutnými explozemi, se vlezla do balíčku pouhých 50 MB. Tleskáme. Tohle je věc, která za vašich 800 bodů opravdu stojí.

*Kamil Gric*

**XBOX 360 VERDIKT**

**PO GEOMETRY WARS PŘICHÁZÍ DALŠÍ NÁVYKOVKA, KTEROU SI NEMŮŽETE NECHAT UJÍT.**

**8.5**

# Tetris Splash

## Mokrá dolarová dojička

**DETAILY**

**VYDAVATEL:** TETRIS ONLINE **VÝROBCE:** TETRIS ONLINE **POČET HRÁČŮ:** 1–6 **XBOX LIVE:** TÝMOVÁ HRA, FREE FOR ALL

**V PRODEJI:** OD 3. ŘÍJNA **CENA:** 800 MP

Multiplayer je to, co dává Tetris Splash šťávu

800 MP = 380 KČ

**EXISTUJE POUZE JEDNA** počítačová hra, kterou znají lidé od nejvýchodnějšího koutu Ruska až po nejzápadnější část USA. Nebudu dávat ani hádat, protože každý školou povinný hráč ví, která to je. Jistě, je to Halo 3... a hned po něm vlastně ještě Tetris. Před pár měsíci připravili Microsoft a THQ pro majitele konzole Xbox 360 malý testík inteligence spočívající ve vydání budgetově oceněné hry Tetris Evolution. Test spočíval v tom, spočítat si, za jak zhruba dlouho se objeví Tetris třikrát levnější také na Xbox Live Arcade.

Kdo si spočítal, že do půl roku, vyhrál. Nový Tetris Splash je pořád ten stejný Tetris, jaký tu byl už před dvěma desítkami let. Nebudu vám lhát, kostičky pořád padají seshora, pořád mají různé tvary a pořád je musíte klást tak, aby zapadaly do sebe. Síla nového Tetrisu za 800 bodů spočívá v tom, že stojí právě oněch 800 bodů, tedy výrazně méně než původní Tetris Evolution, přičemž nabízí dvě důležitá vylepšení: větší maximální počet hráčů (6) v multiplayeru a akvárko.

Nesmějte se, akvárko je důležité. Jedná se především o geniální tahák na peníze. Obrázky z akvária nejenže slouží jako pozadí pro skládání kostiček, ale mohou také posloužit jako screensaver, kdy se vám po obrazovce prohánějí krásné rybičky. Čím více splníte achievementů, tím více se jich tam může prohánět. Problém je v tom, že se časem dost opakují, a tak vývojáři vymysleli pěkně lišáckou fintu. Za 50 bodíků si můžete stáhnout rybičky nové. No nekupte to! Natož když za dalších 150 bodů si lze dokonce pořídit nová pozadí.

Asi se shodneme v tom, že mnohem zajímavější jsou na novém Tetrisu multiplayerové možnosti. Jednak mohou hrát čtyři hráči na jedné konzoli, což – pokud máte kolem sebe dostatek protihráčů – zcela nutně vyvolává potřebu pořádání večerních Tetris turnajů. Kdo nemá dostatek lidí kolem sebe, může si zahrát online. A to jak v módu všichni proti všem, tak i v týmech. Ostatní se navíc mohou připojovat i v průběhu hry. Největší síla Tetris Splash spočívá právě v multiplayeru a částečně samozřejmě také klasickém singleplayerovém tetrisování, které prostě nikdy neomrzí. Je pořád stejné, ale pořád stejně zábavné, a tedy geniální.

*Petr Urban*

**XBOX 360 VERDIKT**

**Z TÉMATU „TETRIS POD VODOU" BY SE URČITĚ NA XBOXU 360 DALO VYMÁČKNOUT DALEKO VÍC. TAK ČI ONAK, POŘÁD JE TO TETRIS, DÍTĚ ALEXEJE PAŽITNOVA, KTERÉ NEZESTÁRNE A NEOMRZÍ ANI ZA STO LET.**

**6.0**

# Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

## Jak zabít dvě mouchy jednou ranou

**DETAILY**

**VYDAVATEL:** INFINITE INTERACTIVE **VÝROBCE:** D3 PUBLISHER **POČET HRÁČŮ:** 2 (XBLA) **V PRODEJI:** 2007 **CENA:** 1 200 MP

1200 MP = 570 KČ

**V NÁSLEDUJÍCÍCH ŘÁDCÍCH** se to bude hemžit pojmy a názvy, které jsou vám patrně neznámé. Puzzle Quest není další z her, jež by ve svém vývoji ustrnuly ve stádiu inteligentní, ale nezábavné larvy (rozumějte – jednoduché logické hry s otřesnou prezentací). Základy tohoto titulu jsou postaveny na pravidlech hříčky Diamond Mine z roku 2000, která na popud Microsoftu změnila jméno na „prý" atraktivnější Bejeweled. Primárně flashová hříčka se přestěhovala také do herní branže, když si ji mohli užít majitelé Sony PSP a Nintendo DS prostřednictvím dnes recenzované hry. Všechny ty spletité názvy nicméně nic neprozrazují o nátuře hry samotné. O co v ní ksakru jde?

Je to prosté. Hráčovým úkolem je skládat stejné symboly na hrací desce. Když dosáhne tří a více symbolů v jedné řadě, doplní se mu mana, kterou může využít k útoku na nepřítele. Zatímco u standardní hry bychom čekali v tomto okamžiku stop dalších nápadů, Puzzle Quest se snaží splynout s dalšími atraktivní prvky jiných žánrů. Primárně je zde zastoupeno RPG prostřednictvím nápaditého fantasy světa, jímž budete procházet jako v kterékoliv jiné hře – na rozdíl od boje to ale bude logika, kdo zde rozhodne o vítězi každé bitky a bitvy.

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

Pravda, dialogy postav jsou často plytké, ani herní náplň (vývoj postavy atd.) se nemůže rovnat plnohodnotným RPG, přítomnost dějové linky přesto popohání hráče vstříc dalším dobrodružstvím. Puzzle Quest se navíc elegantně zbavuje i dalšího problému, když vás v případě neúspěšné hry a uzamknutí hrací plochy jednoduše vrátí na samotný začátek souboje.

Nic z toho se neliší od již vydaných verzí pro jiné konzole, když na Xbox 360 dorazil Puzzle Quest upravený jen o některé drobnosti. Potěší kvalitnější aranžmá soundtracku, upraveno bylo ovládání a samozřejmě nechybí také možnost vyžití se na Xbox Live. Jediná otázka je nasnadě: jste ochotni investovat 1 200 bodů do směsice RPG a logické hříčky, když za stejné peníze můžete mít 2 neméně povedené hry od konkurence?

*Kamil Gric*

**XBOX 360 VERDIKT**

**ATRAKTIVNÍ SPOJENÍ LOGICKÉ HŘÍČKY A RPG SVĚTA, BOHUŽEL ZA VYSOKOU CENU.** **8.0**

# Sonic The Hedgehog 2

## Každé malé dítě ví, že nejlepším přítelem modrého ježka je liška se dvěma ocásky

**DETAILY**

**VYDAVATEL:** SEGA **VÝROBCE:** BACKBONE ENTERTAINMENT **POČET HRÁČŮ:** 1–2 **V PRODEJI:** 12. ZÁŘÍ **CENA:** 400 MP

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

Já beru kroužky nalevo a ty ten zbytek

400 MP = 190 KČ

**PŘÍTOMNOST** nejrychlejšího ježka světa na Xbox Live Arcade jistě potěšila každého fandu retro plošinovek. Druhý díl na sebe nenechal dlouho čekat a vzhledem k tomu, že je mnohými hráči dodnes považován za nejlepší, se máme opravdu na co těšit. Nebo ne?

Eggman si pořád nedá pokoj a neustále musí uvězňovat roztomilá zvířátka do zlých robotů. To samozřejmě nemůže Sonic dopustit, a proto se opět vydává zatrhnout šílenému obtloustlému vědci jeho plány. Tentokrát v tom ale není sám, protože má za parťáka lišku jménem Tails. Oba se společně vydají do deseti levelů, rozdělených vždy na dva akty. V nich klasicky sbíráte kroužky, nadzvukovou rychlostí frčíte z jedné strany obrazovky na druhou, projíždíte loopingy, hopsáte, humánně likvidujete nepřátelské roboty atd. Na konci každého levelu si na vás zuby brousí Eggman, sedlající některý ze šílených strojů.

Oproti prvnímu dílu se dočkalo retro pokračování na XBLA více změn. Poprvé si budete moci zvolit, zda chcete hrát za duo Sonic a Tails, nebo pouze za jednoho z nich. Těšte se také na kooperativní i versus multiplayer, jehož druhou jmenovanou formu lze hrát i po Xbox Live. Opět nechybí možnost libovolně upravovat velikost obrazu, potěší i promyšlené achievementy a jistě se vám bude xboxový joypad držet lépe než starý u Mega Drive. Ten už má stejně vymačkaná tlačítka. Oproti prvnímu dílu se tak Sonic dočkal při převodu na XBLA více než jen HD rozlišení. A to je za 400 bodů opravdu fér.

*Ladislav Leimer*

Usáma bin Tails bourá mrakodrap

**XBOX 360 VERDIKT**

**VÍCE OBSAHU I ZMĚN OPROTI PRVNÍMU SONICOVU VYSTOUPENÍ NA XBLA ZA 400 BODŮ ROZHODNĚ STOJÍ.** **7.8**

# CO SE DĚJE V TRÁVĚ

## ANEB CO ZAJÍMAVÉHO SE URODILO NA XBOX LIVE

AUTOR: Michal Jonáš

Poslední týdny služba Xbox Live zajímavým obsahem doslova přetéká, což je oproti konkurenčním platformám, kde se zas tolik neděje, jistě vítaný bonus. A navíc se nejedná jen o placené doplňky, ba došlo k uvolnění dříve placených přídavků, takže jsou nyní k dispozici zcela zdarma! Pokud tedy jste se svým Xboxem připojeni na Live, tak v následujících boxících naleznete lákavý obsah, který by neměl ujít vaší pozornosti.

### SOLTRIO SOLITAIRE: GAME PACK 8

**VÝROBCE:** SILVER CREEK ENTERTAINMENT

**ŽÁNR HRY:** KARETNÍ

**CENA:** 150 MP

Možnosti karetního pasiánsu a jeho variací jsou zdá se stále nepřeberné, protože se na Xbox Live objevily již osmé a deváté rozšiřující balíčky dalších a dalších rozmanitých typů her právě na základě známé karetní hry. První představený paklík následuje úplně stejně všechny své předchůdce, tudíž nabízí také ucelenou desítku dalších herních variací. Díky velmi solidní ceně je to pro karetní maniaky další výmluva, aby se návykového karbanu jen tak nevzdali.

### SOLTRIO SOLITAIRE: GAME PACK 9

**VÝROBCE:** SILVER CREEK ENTERTAINMENT

**ŽÁNR HRY:** KARETNÍ

**CENA:** 150 MP

Zatím poslední (a nebude to zřejmě nadlouho) přídavný balíček, obsahuje pro změnu zase deset nových karetních her, přičemž největší díl tohoto rozšíření zabírá několik variant pasiánsu. Právě do tohoto obrazce se vyloží hrací karty, které se pak z karetní pyramidy postupně odebírají. Pro tento balíček platí úplně stejná příměra jako pro „osmičku", tedy za mrzký peníz si můžete vaše chvíle s kartičkami opět o něco prodloužit.

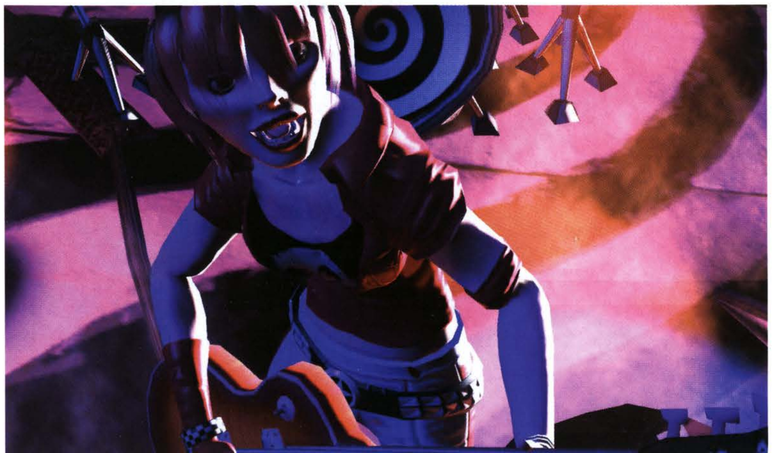
### CARCASSONNE: KING & BARON EXPANSION PACK

**VÝROBCE:** SIERRA ONLINE

**ŽÁNR HRY:** DESKOVÁ HRA

**CENA:** 300 MP

Zatím nejmladší a v pořadí třetí přídavek pro původně deskovou hru Carcassonne, která je i na Xbox Live Arcade velmi populární, také zrovna neoslní svojí náplní. Obsahuje totiž pouze dvě odměny pro nejlepší stavitele a 7 nových políček včetně mostu, který propojí dvojici samostatných měst do jednoho. Zmíněné bonusy odmění hráče s největším městem, který se tak stává králem hry, a podobně i stavitel s nejdelší cestou se může prohlásit za pana barona. Každý z nich pak v konečném počítání obdrží extra body za všechna dokončená města a cesty. Obecně se mi moc nelíbí vydávání takových mini rozšíření, ale pokud jste fandové Carcassonne a chcete mít hru stále kompletní, přídavek vám jistě můžu s klidným srdcem jen doporučit.



### BLUE DRAGON: ULTRA HARD MOD

**VÝROBCE:** MISTWALKER

**ŽÁNR HRY:** RPG

**CENA:** ZDARMA

Pokud se vám zdá klasické RPG Blue Dragon moc jednoduché, tak okamžitě přestaňte hrát a zbystřete pozornost. Nové si totiž můžete zcela zdarma stáhnout zajímavý doplněk, obsahující rovnou tři nové vychytávky. Buď je vám nově dovoleno začít z již dříve uložené hry kousek před finálovým rozuzlením, anebo si můžete střihnout celé putování s dvojnásobně utaženou obtížností oproti originálu. A do třetice Mistwalker připravil speciálně pro evropské hardcore hráče ještě třetí mód, který vám sice již na začátku přidělí pokročilejší level 50 u všech postav v partě, ale zase na vás vrhne přímo ultimativní výzvu v podobě opravdu pekelné obtížnosti jen pro opravdové frajery. Přídavek je zadarmo, takže pokud máte pro strach uděláno, není co řešit.

### BAND OF BUGS: MAP PACK 3

**VÝROBCE:** NINJABEE

**ŽÁNR HRY:** STRATEGIE

**CENA:** 150 MP

Jak vidno, ani o nové mapičky do hmyzí válečné strategie není nouze, což dokazuje i třetí přídavek opět s novými lokacemi pro masité broučí bitvy, ve kterých létají krovky a uřezaná kladélka. Ten nabízí další pětici nových map jak pro multiplayer, tak i do samostatných misí, ovšem oproti minulému balíčku je bohužel placený. Proto si nejdříve stáhněte spíše minulý Map Pack 2 nabízený stále zadarmo. Nejzajímavějším přídavkem nicméně stále zůstává Red Kingdom, obsahující nejen dva nové bojovníky a další herní svět, ale dokonce i deset nových úrovní do kampaně. A to vše jen za 250 MP. Třetí mapový balíček má význam jen pro opravdové nadšence, co jen ze cviku zašlapávají broučky na chodníku a čekají na jejich protitah.

### GUITAR HERO II: INDIE LABEL PACK

**VÝROBCE:** HARMONIX

**ŽÁNR HRY:** HUDEBNÍ

**CENA:** 500 MP

Jako podporu méně známým nezávislým kapelám můžete pojmout nový hudební přídavek do kytarového simulátoru Guitar Hero II. Výběr dává prostor třem kapelám z indie scény. Zabrnkat si tedy můžete v kůži kytaristů skupin Trivium, Atreyu a Protest the Hero, přičemž od každé kapely nabízí balíček pouze jedinou písničku. Vzhledem k vysoké ceně je obsah velmi málo lákavý, nota bene když mi takto vysoká cena k pojmu indie moc nesedí. Jestli to půjde takto po třech písních za pětistovku dál, za rozšíření repertoáru pomalu vypláznete víc peněz než za plnou hru.

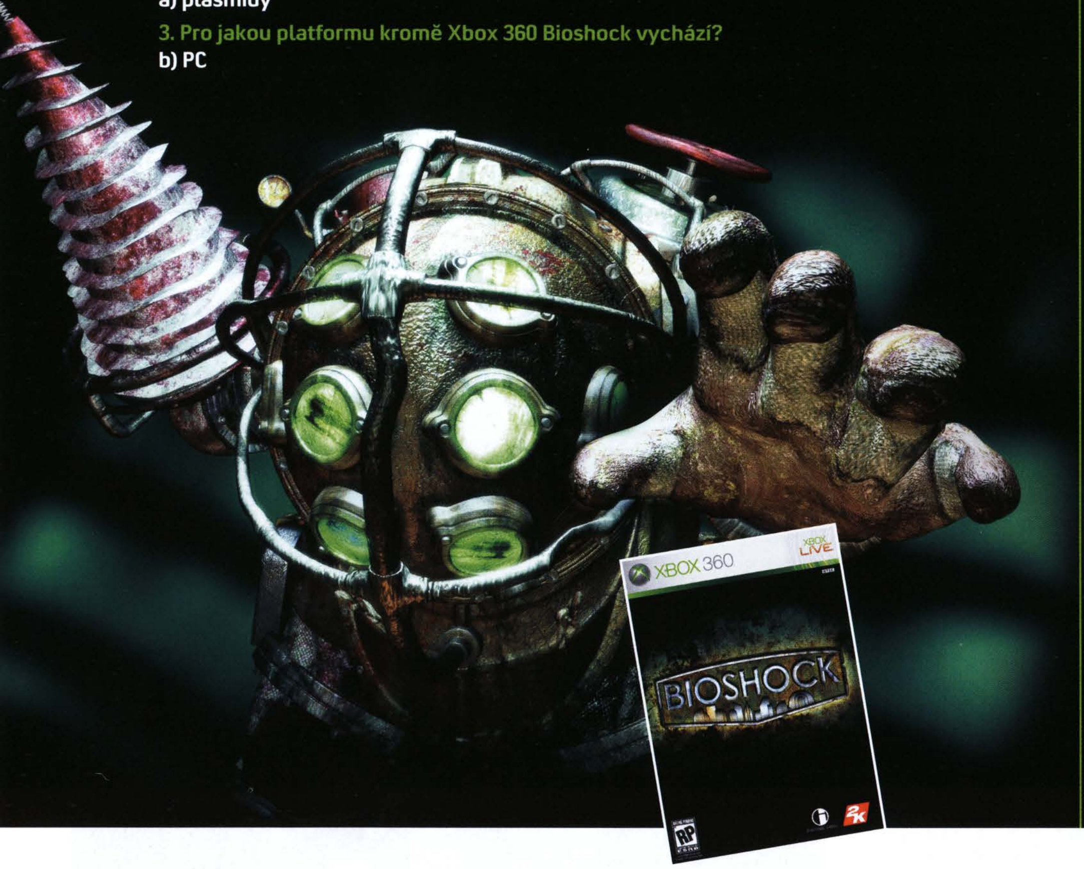
# Výherci soutěže Bioshock z OXM číslo 3

## Správné odpovědi:

1. Jak se jmenoval tvůrce Bioshocku, který se podílel i na dvojici dílů série System Shock?
b) Kevin Levine

2. Jak se označují speciální schopnosti, jež jsou ve hře obdobou magie?
a) plasmidy

3. Pro jakou platformu kromě Xbox 360 Bioshock vychází?
b) PC




## Výherci

### Originálka hry Bioshock:

Ladislav Čejka
Martina Tesáková
Zdeněk Hora
Bohumil Hromádko
Adam Pytlík

### Stylové tričko Bioshock:

František Friš
Matěj Habarta
Martin Kolařík
Martin Budínek
Josef Mochar
Petr Čadek
Michal Hruštinec
Jana Říhová
Karel Rychtář
Jiří Pavel

### Faceplate a propiska Bioshock:

Lukáš Pištej
Tomáš Táborský
Pavel Přibyl
Igor Novák
Václav Vymetalík ml.
David Drtil
Lukáš Kučera
Vít Novotný
Petr Pokorný
Jitka Brožová

# Tiráž


**OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ**
**web: www.oxm.cz**
**e-mail: oxm@cpress.cz**

**ADRESA REDAKCE**
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

**VYDAVATEL**
**Computer Press, a. s.**
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.



© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.



Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.



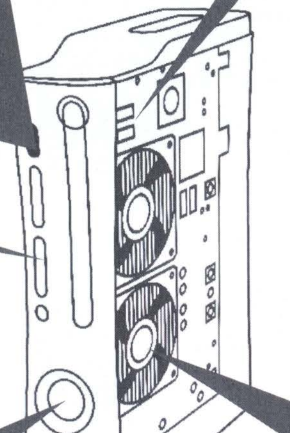
Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.



**OXM REDAKCE**
**Šéfredaktor:** Jan Morkes
**Zástupce šéfredaktora:** Karel Kališ
**Stálí spolupracovníci:** Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, David Sláma, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel, Kamil Gric
**Ředitel úseku tištěných médií:** Michal Politzer
**Editace:** Matěj Dvořák
**Korektury:** Zdeněk Dan
**Asistentka redakcí:** Jana Matějková

**SPECIÁLNÍ DÍKY**
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft

**VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING**
**Titulní strana:** Jaroslav Novák
**Sazba:** Veronika Chadzipolichronisová, Jan Cága
**Marketing:** Romana Kavanová, Jana Zavadilová
**Produkce:** Marcela Veselá, Eva Větěchová, Diana Brabcová
**Distribuce:** Eva Sedláková


**PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE**
casopisy.cpress.cz
**Předplatné a reklamace pro ČR:**
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
(v pracovní dny od 8.00 do 16.30 hodin)
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
**Předplatné a reklamace pro SR:**
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
**Upozornění pro předplatitele:**
kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

**INZERCE**
**Produktový manažer:** Richard Mařák
**Computer Press Praha:** Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
**Computer Press Brno:** Jitka Křivská
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
**Computer Press Bratislava:** Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917,
fax: +421 244 452 046
**Foreign Contacts:** Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

# TEST: Monster Cable GameLink 360

## Spojení na úrovni

**KVALITNÍ ZOBRAZOVACÍ** zařízení je pro vychutnání zážitku z vysokého rozlišení moderních konzolí nutností, stejně tak jako nerušený a přesný přenos signálu. Základní výbava nejlevnějšího Xboxu 360 obsahuje pouze kompozitní kabel, který nejenže neumí přenášet vyšší než standardní rozlišení, ale navíc výrazně degraduje obraz. Nákupu vhodného komponentního nebo VGA kabelu se proto nejspíše nevyhnete – kromě originálu můžete sáhnout i k ověřené kvalitě – Monster Cable.

Pod komplikovaným názvem se v tomto případě ukrývá 3 m dlouhý kabel s obvyklou zkosenou koncovkou, která patří do těla Xbox 360. Její zakončení obsahuje trojici konektorů, které reprezentují základní barevné složky obrazu – modrý, červený a zelený kanál. Přídomek Fiber Optic Audio znamená v tomto případě přítomnost 3 m dlouhého optického kabelu pro přenos zvuku od konzole ke vhodnému dekodéru. Vyhotovení samotných kabelů je naprosto špičkové a odpovídá věhlasu značky i nemalé ceně. Obzvláště vychytané jsou koncovky pozlacené 24karátovým zlatem pro zaručení maximální kvality přenosu. Pevné a přitom dobře ohebné kabely jsou v tomto případě samozřejmostí.

Výrobce se chlubí velmi dobrou izolací a použitím téměř čisté mědi jako materiálu na výrobu samotných vodičů v kabelech. Tato kombinace by měla zaručovat přesný a nerušený přenos obrazového signálu. V případě zvuku je přenos optickým kabelem nejlepší možnou variantou bez náchylnosti na chyby nebo rušení.

Na mnoha místech se můžete setkat s věhlasnými ódami na kvality tohoto drahého a neposchybně špičkového kabelu, nám se však nepodařilo ani po dlouhém zkoumání odhalit žádný rozdíl proti originálnímu komponentnímu kabelu. Obraz byl jednoduše stejné kvality – ostrý, s jasnými barvami a správným kontrastem, prostě bez chyb. Kvalitní stínění však může pomoci v komplikovaných instalacích s rizikem rušení, naše kabelová smršť počítačů a několika Xboxů dohromady na zarušení asi nestačí.

*Dušan Šimonovič*

**Monster Cable GameLink 360**
Component Video & Fiber Optic Audio A/V Kit
BaSys, Praha, **www.basys.cz**
**CENA:** 1 799 Kč

**DÉLKA:** 3 M
**OBRAZ:** KOMPONENTNÍ, 3× CINCH
**ZVUK:** OPTICKÝ KABEL

# TEST: Pioneer HTP-GS1

## Repráky, co si rozumí s Xboxem

**BEZ POŘÁDNÉHO** prostorového zvuku bude zážitek ze hry i filmů vždy pouze poloviční. V případě Xboxu 360 navíc nemůžete sázet na levné analogové reprosoustavy, protože z konzole nedostanete náležitý druh výstupu. Specializované herní reproduktory nejsou právě obvyklé a již tuplem ne pro značku Pionner, testovaná reprosoustava HTP-GS1 nás však příjemně překvapila.

Designem i barvou odpovídá obvyklému vzhledu konzole, se kterou si však tyká i v mnoha jiných ohledech. Například dálkový ovladač obsahuje známá tlačítka, která najdete i na gamepadech, a proto jej lze úspěšně používat na ovládání rozhraní i her Xboxu. Obsahuje také digitální dekodér Dolby Digital a Pro Logic včetně standardu DTS. Z Xboxu tak lehce dostanete prostorový zvuk z filmů i her.

Další výjimečnou vlastností nenápadných satelitů s objemným subwooferem je možnost používat virtuální prostorový zvuk. Jednoduše postavíte zadní satelity na přední s předdefinovaným pootočením a za pomoci přiloženého kalibračního mikrofonu jen sledujete, jak se HTP-GS1 výborně přizpůsobí prostoru všemi potřebnými nastaveními. Těch je v nabídce celá kopa, stačí odsunout spodní část dálkového ovladače a vybafne na vás hromada tlačítek, jež si vyžádají i potupné použití manuálu.

Zkoušeli jsme hrát všechno možné, poslouchat různé hudební žánry a také sledovat filmy s prostorovým zvukem. Ve všech situacích se neprojevil žádný citelnější neduh – stačí nastavit vhodný předdefinovaný režim dle situace a výsledek je zaručen. Dynamický zvuk s dobře definovaným prostorem i při použití „falešného" prostorového zvuku při zadních satelitech vpředu je jednoduše dobrý – dává hrám i filmům další rozměr zábavy i bez nutnosti komplikovaně rozestavovat reprobedny po pokoji.

Sestava si poradí nejen s Xboxem, ale i s dalšími zdroji signálu – může tak lehce sloužit jako primární ozvučení pro potřeby televize, her i poslechu hudby. Na ovladači si jednoduše přepnete nejen zdroj signálu, ale také drobnosti jako automatické vypnutí při usínání nebo expanze stereo zvuku do všech kanálů a podobně. Možností nastavení je skutečně požehnaně – nejvíce se osvědčilo ruční doladění hlasitosti silného subwooferu. Za nemalou cenu tak získáte hodně kvalitní muziky.

*Dušan Šimonovič*

**Pioneer HTP-GS1**
Digitální reprosoustava s dálkovým ovládáním
BaSys, Praha, **www.basys.cz**
**CENA:** 10 990 Kč

# PROJECT GOTHAM RACING 4

Učebnicovým zvládnutím jedné tratě se pro vás zbytek soubojů s profíky stane hračkou

## 1. ZATÁČKA

Zarputile se držet vnitřního okraje zatáčky by při rychlejším výjezdu vedlo k nechtěnému rande se svodidly. Jaký je obecný klíč k úspěchu v první, ale o to těžší zatáčce?

### V AUTĚ

Pokud řídíte jako náměsíčný důchodce, volte automobily z šedesátých nebo sedmdesátých let, které obvykle zaručí klidné projetí. Cítíte-li se na fajnšmekra, zvolte novější ročníky, jež povětšinou disponují ostře stoupající výkonovou křivkou. V zatáčce, do níž si musíte najet z levého kraje, pak jen decentně protočíte kola, čímž získáte body navíc – a zcela zadarmo.

### NA MOTORCE

Brzdění před touto zatáčkou je na motorce o to jednodušší, že se nachází na kopečku a má stoupající charakter. Pozor na příliš pomalý nájezd, neboť i s motocyklem se snadno překlopíte do zrádných svodidel, která mají vystouplý rožek.

### TIP OXM

Zatáčky do kopce lze projet daleko odvážněji.

## 2. ZATÁČKA

Překrásná malá šikana pro labužníky, kterou můžete projet na plný plyn. Alespoň v případě, že už máte nějaké zkušenosti.

### V AUTĚ

Jestliže dychtíte po každé setince sekundy a brzdy nejsou vaším kamarádem, nalepte se co nejvíce na levý okraj. Jakmile si budete jistí, že čumákem protnete roh zatáčky, prudce strhněte volant. Po sjetí z obrubníku neprodleně otočte volantem do protisměru. Vozidlu chvíli trvá, než přesune své těžiště, proto reagujte o zlomek vteřiny dříve.

### NA MOTORCE

Na dvou kolech se jedná o poněkud složitější oříšek, neboť šikana zvlášť na svém konci hodně vynáší do svodidel. Do první zatáčky proto najíždějte zhruba z prostředka vozovky, a jakmile se ocitnete v úrovni jejího vrcholu, okamžitě přeneste váhu na druhou stranu. Během přenášení váhy jen zlehka použijte tlačítko pro drift.

### TIP OXM

Zatáčejte raději o něco dříve než později.

## 4. ZATÁČKA

Názorná ukázka zrádné zatáčky, u níž si člověk není nikdy jist, zdali ji může projet na plný plyn či nikoliv.

### V AUTĚ

Vlastníte-li automobil slabší třídy, není nic jednoduššího než se úzkostlivě držet pravého obrubníku. Po zatáčce totiž následuje poměrně široká rovinka, do níž budete následně vyhozeni. Ovšem pro nejsilnější stroje není výjezd nikdy dostatečně široký, proto plyn nedávkujte příliš divoce.

### NA MOTORCE

Na motorce je projetí téhle prokleté zatáčky ještě těžší, protože při tak velkém zatížení si nemůžete dovolit najet na obrubník. Znamenalo by to pád. Obdobně by skončil pozdní náklon. Jako nejideálnější způsob se nám jeví riskantní lemování zatáčky zhruba půl metru od obrubníku.

### TIP OXM

S automobilem najetí na obrubník skoro nic neudělá, s motorkou však ano.

## 3. ZATÁČKA

Občas ani ty nejúčinnější triky nezabírají, proto je zapotřebí využít kouzla brzd!

### V AUTĚ

Pokud jste se drželi našich rad a předchozí zatáčku jste projeli čistě, máte nyní vysokou rychlost. Není jiného východiska, než dupnout na brzdu a projet zatáčku přes její vnější okraj.

### NA MOTORCE

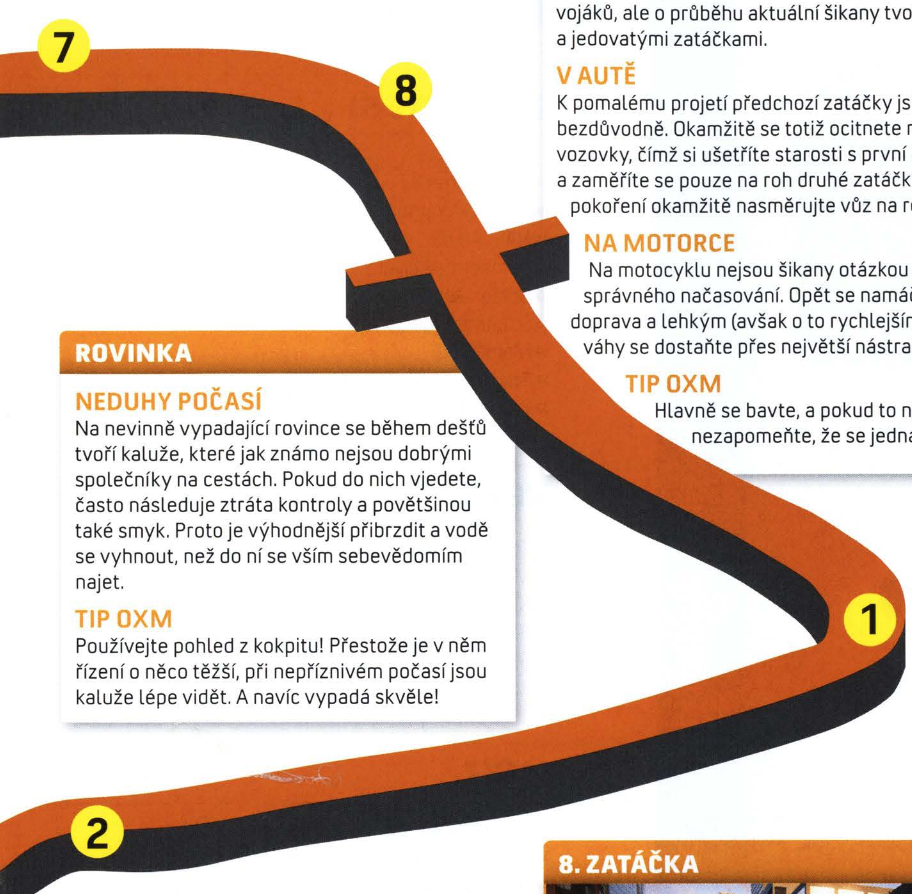
Klasická pravoúhlá zatáčka. I na motorce budete muset přibrzdit a držet se ideální stopy, která je v tomto případě narýsována zhruba uprostřed vozovky.

### TIP OXM

Hlavně nepodceňujte brzdy, jinak políbíte svodidla. Čím dřív zabrzdíte a projedete zatáčkou, tím dřív budete moci opět šlápnout na plyn.

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

AUTOR: TOMÁŠ VRÁNA




## 6. ZATÁČKA

Pravá, levá, pravá. Ne, řeč není o pochodovém kroku vojáků, ale o průběhu aktuální šikany tvořené krátkými a jedovatými zatáčkami.

### V AUTĚ

K pomalému projetí předchozí zatáčky jsme vás nenutili bezdůvodně. Okamžitě se totiž ocitnete na pravé straně vozovky, čímž si ušetříte starosti s první částí šikany a zaměříte se pouze na roh druhé zatáčky. Po jeho pokoření okamžitě nasměrujte vůz na roh poslední části.

### NA MOTORCE

Na motocyklu nejsou šikany otázkou zatáčení, ale správného načasování. Opět se namáčkněte úplně doprava a lehkým (avšak o to rychlejším) přenášením váhy se dostaňte přes největší nástrahu okruhu.

### TIP OXM

Hlavně se bavte, a pokud to nepůjde, nezapomeňte, že se jedná pouze o hru.

## 7. ZATÁČKA

Šikana formou třešničky na dortu, neboť není nikterak záludná a lze jí profrčet poměrně rychle a snadno.

### V AUTOMOBILU

V první zatáčce buďte ostražití, abyste neskončili ve svodidlech. Po lehkém protnutí rožku už jen stačí frajersky přidat plyn a těšit se na poslední pasáž tratě.

### NA MOTORCE

Pro motorku platí překvapivě to samé.

### TIP OXM

Vozidla soupeřů zde mohou dokonale posloužit jako pohybující se bariéry k odrazu.

## ROVINKA

### NEDUHY POČASÍ

Na nevinně vypadající rovince se během dešťů tvoří kaluže, které jak známo nejsou dobrými společníky na cestách. Pokud do nich vjedete, často následuje ztráta kontroly a povětšinou také smyk. Proto je výhodnější přibrzdit a vodě se vyhnout, než do ní se vším sebevědomím najet.

### TIP OXM

Používejte pohled z kokpitu! Přestože je v něm řízení o něco těžší, při nepříznivém počasí jsou kaluže lépe vidět. A navíc vypadá skvěle!

## NA DVOU KOLECH

Může se zdát, že motorka má oproti automobilu řadu nevýhod. Například při základním nastavení kamery, kdy vlastně vidíte celou motorku z pohledu třetí osoby, se zdají jízdní úkony trhané a neklidné. Pokud zvolíte pohled z přilby, veškeré otřesy zmizí a nejlépe si tak vychutnáte zběsilou jízdu na dvou kolech.

### ZATÁČEJTE DECENTNĚ

Zatáčení na motorce spočívá v přenášení váhy ze strany na stranu. Jestliže se naučíte využívat fyzikální zákony, stanete se v šikanách nedostižnými. Nejdůležitější je zatáčet o fous dříve, protože přenesení jezdce na opačnou stranu chvíli trvá. Lehké a spíše decentní průjezdy zatáčkami rovněž nejsou na škodu.

### VYHNĚTE SE KONTAKTU

Výběrem motorky se automaticky vzdáváte destrukčního derby, neboť rozdíly vah mezi soupeři a vámi se počítají ve stovkách kilogramů. Stejně tak si nemůžete pomáhat o okolní barikády či svodidla, protože povětšinou skončíte na zemi.

### DĚLEJTE TRIKY

Na motorce sice nemůžete dělat stejně kvalitní smyky jako v automobilu, nicméně výhodou jednostopých mašin stále zůstává, že je lze postavit na zadní či na přední kola. Na dlouhé rovince tak získáte spousty bodů a přitom takřka neztratíte rychlost.

## 5. ZATÁČKA

Těžká pravotočivá. Jelikož za touto obtížnou zatáčkou následuje ještě náročnější šikana, bude její průjezd ryze vypočítavý.

### V AUTĚ

Brzděte včas a nesnažte se zkracovat si trať. Správně načasovaným brzděním a plynulým průjezdem získáte víc.

### NA MOTORCE

V případě motorky je doporučeno střihnout zatáčku z levého kraje. Ovšem stejně jako na čtyřech kolech, ani zde nezapomeňte na brzdy. Pravda, možná lze „pětku" zvládnout poměrně rychle, ovšem na následující šikaně se vám zbrklost vymstí.

### TIP OXM

Tři věci. Brzdy, plynulost a celá šíře tratě.

## 8. ZATÁČKA

K poslední zatáčce před cílem vede krátká rovinka. I přesto bohatě postačí k tomu, abyste vyvinuli natolik vysokou rychlost, že se pro vás poslední pasáž před cílem stane vyhazovem do zadních řad celkového pořadí.

### V AUTOMOBILU

Nenechte se unést blížícím se cílem a jeďte se zvýšenou opatrností. Zatáčka není nijak široká, zato však ostrá. Jednoduchým receptem budiž namáčknutí se na levý okraj silnice a učebnicové projetí kousek od vrcholu. Prudké brzdění je samozřejmostí.

### NA MOTORCE

Zatáčka přímo vybízí k vystřižení po pravé krajnici. Nicméně vystouplá bariéra by vás vyhodila ze sedla. Vzhledem k poměru vah ostatních automobilů a vybrané motorky si můžete dovolit o něco více přibrzdit a zhruba v půlce průjezdu výrazně akcelerovat.

### TIP OXM

Zatáčka je charakteristická svým klesáním, proto se vyplatí o něco více přibrzdit.

# NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Tak se zase jednou potkáváme na místě zasvěcenému dobrým hrám. Pamatujete na velmi frustrující simulátor kaskadéra Stuntman z doby před pár lety? Dobrá hra, kterou z vrcholu stáhla přehnaná obtížnost. Dvojka je mnohem přístupnější. Stejně tak můžete nakouknout pod pokličku dalším devíti hrám, které jsme pro vás tento měsíc připravili. Mezi nejvýraznější z nich patří i další reinkarnace Harryho Pottera, který se vrátil do Bradavic, nebo postarší, ale stále neuvěřitelně hratelná arkáda Golden Axe. Celkem deset hratelných důvodů, proč na chvíli vyjmout Halo 3 z mechaniky.

# HRÁČSKÉ OBRÁZKY

Chcete mít nezaměnitelný profil? Použijte některý z pětice exkluzivních obrázků, které jsme posbírali při putování v Two Worlds. Není nic snazšího, než postupovat podle jednoduchého návodu, který vás provede správným nastavením:

1) **Přihlaste svůj profil a spusťte disk.**
2) **Na úvodní obrazovce zvolte pohybem dolů hráčské obrázky a stiskněte A.**
3) **Stiskem navigačního (guide) tlačítka zobrazíte svůj profil.**
4) **Chcete-li změnit hráčský obrázek, najeďte na profil a stiskněte A.**
5) **Zvolte „Edit Profile", následně „Change Gamer Picture" a zvolte si obrázek.**

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

# OBSAH DISKU:

## ZAHRAJTE SI

» Fatal Inertia
» Harry Potter a Fénixův řád
» Dynasty Warriors: Gundam
» NASCAR 08
» Bomberman Live!
» Golden Axe
» Stuntman: Ignition
» MotoGP 07
» Spyglass Board Games
» Prince of Persia Classic

## VIDEA

» The Making of Star Wars: The Force Unleashed
» Madden NFL 08 interview
» NHL 08 Interview
» Beautiful Katamari
» Geon Emotions interview
» BladeStorm

## NEXT

» Army of Two
» Assassin's Creed
» Borderlands
» Mafia 2
» Top Spin 3
» Viking: Battle for Asgard
» Wet

## RECENZE

» Blazing Angels 2: Secret Missions of WW 2
» Cyberball 2072
» Ecco the Dolphin
» Fatal Fury Special
» Hexic 2
» MotoGP 07
» NHL 08
» Space Giraffe
» Stranglehold
» Streets of Rage 2
» Super Puzzle Fighter 2: Turbo HD Remix
» Tiger Woods PGA Tour 08
» Track and Field

# DEMOVERZE! STUNTMAN: IGNITION

**CHTĚLI JSTE** se někdy vzít do role kaskadéra? Provádět nebezpečné skoky, uhýbat padajícím kamenům a poslouchat pochvalu od režiséra? Tak to se vzpamatujte, protože rejža s vámi nebude spokojený, dokud neuděláte dobré skóre. A aby bylo dobré, musíte nejen do puntíku plnit pokyny, ale také řetězit triky. Podobně jako v Burnout, když uděláte chybu, všechny body za kombo ztratíte. V této demoverzi si osaháte tři mise: Lava Flow, Escape a On Ice. Lava Flow je pravděpodobně nejjednodušší, ujíždíte v ní před výbuchem sopky. Zbylé dvě jsou pak velmi nelítostné, s mnoha nebezpečnými kousky, které vás v případě neúspěchu rovnou odstaví ze záběru.

LT BRZDA | RT PLYN | LB NEVYUŽITÉ | RB NEVYUŽITÉ

## Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- KAMERA
- NEVYUŽITÝ
- A NEVYUŽITÉ
- B RUČNÍ BRZDA
- X NEVYUŽITÉ
- Y AKCE

RECENZE V ČÍSLE 8

## HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD

**PŘEDEŠLÉ HRY** na motivy Harryho Pottera byly krásným příkladem přebytku formy nad obsahem, ale tentokrát se školák tváří jinak. Bradavice jsou velkým otevřeným světem, kde můžete jít, kam se vám zlíbí, a se svými kouzly dělat téměř vše. V demu nemáte přístup k mnoha misím, ale i tak se můžete setkat s učiteli nebo spolužáky. Zkuste u hry chvíli vydržet, začnou se dít zajímavé věci.

LT NEVYUŽITÉ | RT NEVYUŽITÉ | LB NEVYUŽITÉ | RB NEVYUŽITÉ

### Ovládání:

- POHYB
- KOUZLO
- NEVYUŽITÝ
- A BĚH
- B NEVYUŽITÉ
- X PROMLUVIT
- Y HŮLKA

## DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

**V JAPONSKU DELŠÍ DOBU** běžící anime se objevuje i na Xboxu 360. Herní náplň je vcelku nenápaditá – pouze běháte po bojišti a mačkáte X, dokud nezabijete vše, co se hýbe. Když hrozí srážka neznámé rudé planety se Zemí, jen Heero a Master Asia mohou pomoci. Vydejte se neohroženě do bitvy a nepřátelské Gundamy likvidujte jednoho po druhém.

LT NEVYUŽITÉ | RT MAPA | LB OBRANA | RB SKOK

### Ovládání:

- POHYB
- POHLED
- POHYB
- A ÚDER
- B SPECIÁLNÍ ÚTOK
- X ÚTOK
- Y STŘELA

## FATAL INERTIA

RECENZE NA STRANĚ 72

**NEJRYCHLEJŠÍ ZÁVODY**, jaké jste kdy hráli? Dost možná. Dostupné zbraně se mění podle zvoleného módu. V Combat Race a Elite Combat Race můžete využívat nesmrtící zbraně, třeba jako je naviják. V rámci Elite Velocity si zařádíte s tepelně naváděnými raketami, granáty a dalšími zbraněmi hromadného ničení.

LT UHÝBÁNÍ | RT UHÝBÁNÍ | LB PRIMÁRNÍ ZBRAŇ | RB SEKUNDÁRNÍ ZBRAŇ

### Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- NEVYUŽITÁ
- ODSTRANIT ZBRAŇ

- A ZRYCHLENÍ
- B POHLED DOZADU
- X BRZDA
- Y RESET

# NAJDETE NA DVD!

## PRINCE OF PERSIA CLASSIC

**KDYŽ JE KRÁL PERSIE** ve válce, zákeřný vezír Jaffar unesl princeznu a našeho hrdinu uvěznil do žaláře. V této trial verzi máte za úkol najít magický meč a s jeho pomocí utéci ze zatuchlých kobek. Jakmile arkádu spustíte, oceníte práci, jakou si dal Gameloft s jejím oživením v rouše moderních technologií. Především animace jsou úchvatné.

### Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÁ
- NEVYUŽITÝ
- A SKOK/OBRANA
- B POKLEKNOUT/POLOŽIT
- X ÚTOK
- Y ZOBRAZIT
- LT NEVYUŽITÉ
- RT NEVYUŽITÉ
- LB CHŮZE/OBRANA
- RB CHŮZE/ÚTOK

## MOTOGP 07

**JIŽ PÁTÁ HRA** v historii této závodní série. Původní titul byl prvním, který se hrál na Xbox Live, a demoverze navazuje na jím stanovenou tradici. Soupeřit můžete až s 16 protihráči. Single i multiplayerová část se skládá z dvoukolového závodu na Laguna Seca Mazda Raceway v prostředí krásné Kalifornie. Po každém závodě nezapomeňte zhlédnout povedený záznam.

### Ovládání:

- ZATÁČENÍ
- ZRYCHLENÍ/BRZDA
- POZICE JEZDCE
- A ZRYCHLENÍ
- B POHLED DOZADU
- X BRZDA
- Y ZMĚNA POHLEDU
- LT ZADNÍ BRZDA
- RT PŘEDNÍ BRZDA
- LB ŘADIT DOLŮ
- RB ŘADIT NAHORU

## BOMBERMAN LIVE

**KONEČNĚ JE TADY!** Jednoduchý, ale smrtelně návykový. Své kamarády jste ještě nikdy nevyhazovali do povětří s takovým nadšením. Při pokládání bomb si dejte pozor, abyste si neublížili. V demu na vás čekají dva módy. Classic je standardní „poslední vyhrává". V Zombies musíte přebarvovat dlaždičky na podlaze do vaší týmové barvy. Tím získáte přístup k power-upům a větším výbuchům.

### Ovládání:

- POHYB
- NEVYUŽITÁ
- POHYB
- A POKLÁDÁNÍ BOMBY
- B NEVYUŽITÉ
- X NEVYUŽITÉ
- Y NEVYUŽITÉ
- LT NEVYUŽITÝ
- RT NEVYUŽITÝ
- LB NEVYUŽITÝ
- RB NEVYUŽITÝ

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

# 10 OČEKÁVANÝCH HITŮ HRATELNĚ!

## F.E.A.R. FILES

Další porce hutného strachu s malou holčičkou v hlavní roli

## THE DARKNESS

Kdo by občas neupotřebil jeden pár končetin navíc?

TIMESHIFT

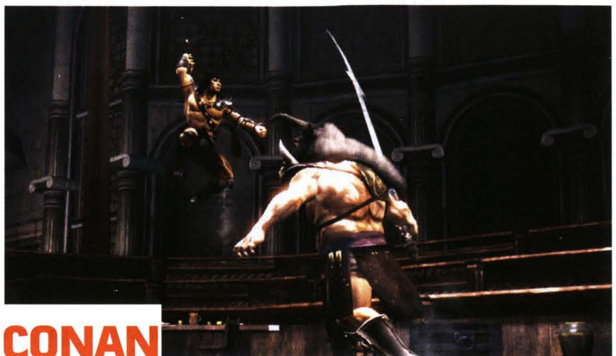
FLATOUT: UC

SONIC 2

MARATHON: DURANDAL

## STRANGLEHOLD

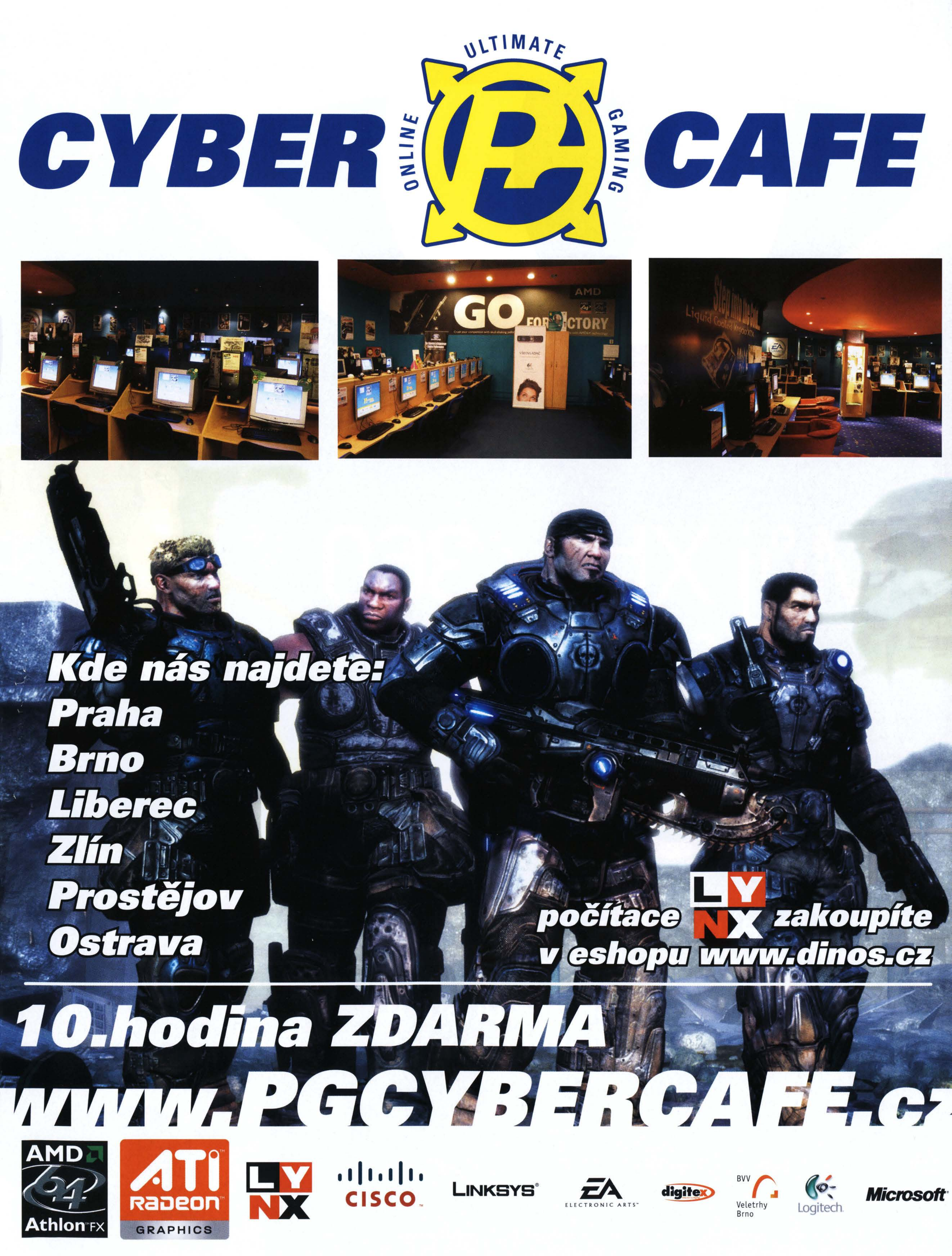
Max Payne má problém. Bullet-time se vrátil k původnímu majiteli

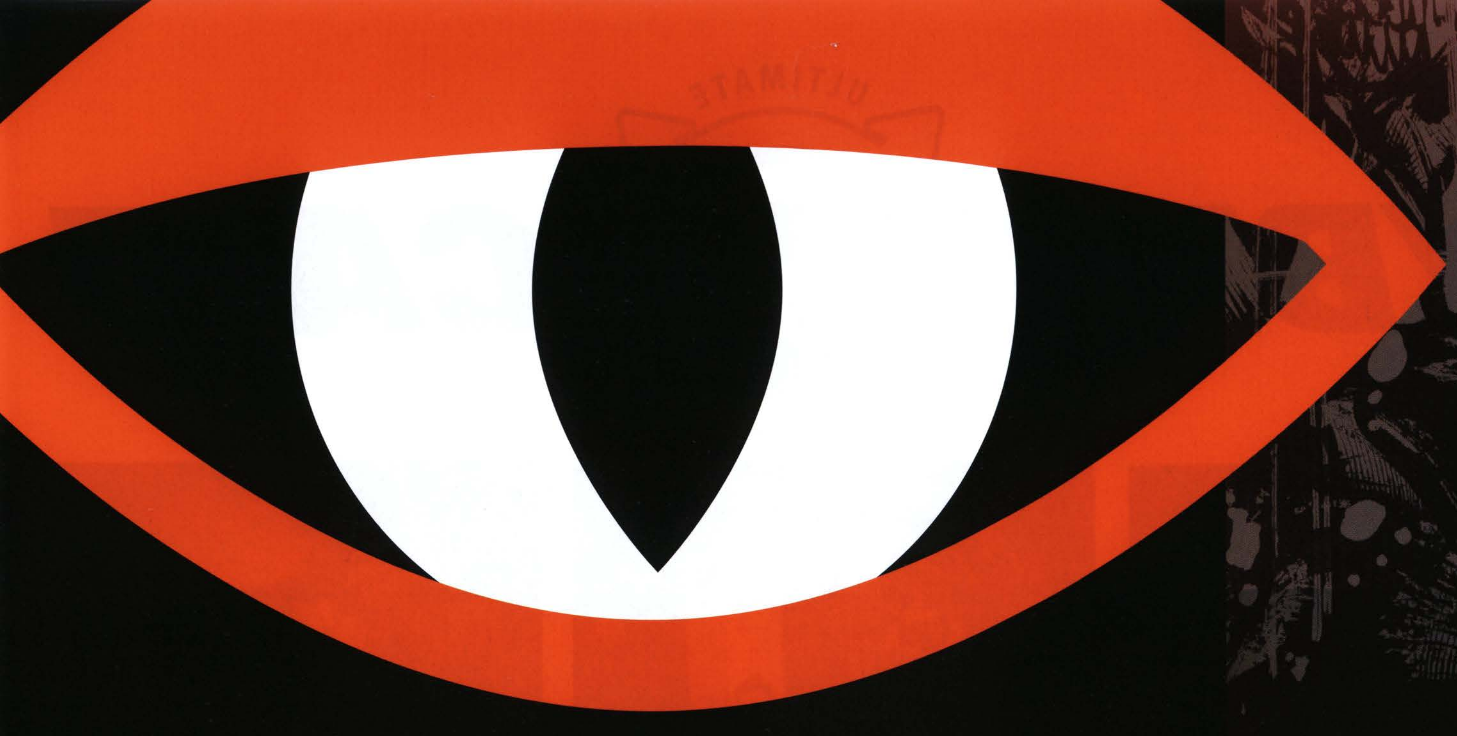


## CONAN

Já být barbar, já chtít krev, spousta krev

* Obsah DVD může doznat změn (aktuální informace naleznete vždy na www.oxm.cz)


CYBER CAFE
ULTIMATE
ONLINE GAMING
Kde nás najdete:
Praha
Brno
Liberec
Zlín
Prostějov
Ostrava
počítace LYNX zakoupíte
v eshopu www.dinos.cz
10.hodina ZDARMA
www.PGCYBERCAFE.cz
AMD Athlon FX
ATI RADEON GRAPHICS
LYNX
CISCO
LINKSYS
EA ELECTRONIC ARTS
digitex
BVV Veletrhy Brno
Logitech
Microsoft



# Můj Xbox 360 nefunguje!
# Co s tím?

AUTOR: Matěj Havíř

Každý o tom slyšel, nikdo o tom nechce mluvit. Ale týká se nás to všech a příště to může být zrovna ten váš!

**Když se na trhu objeví nová konzole, můžete si být jisti, že její vnitřnosti nabízejí ten nejlepší hardware. Ačkoli výkonem předčí i nejlepší high-end PC, vaši peněženku stojí zlomek ceny. Ale jelikož jsou přítomné komponenty předzvěstí nedaleké budoucnosti (grafickému čipu Xboxu 360 se až po mnoha měsících přiblížila GeForce 8800, na poli CPU došlo ke zlevnění čtyřjádrových procesorů teprve nedávno), je bohužel veřejným tajemstvím zvýšený výskyt defektů.**

**Microsoft nám nabídl ukázkový příklad stroje, který ohromí nabídkou her, výkonem, kompatibilitou s jinými přístroji, aby nakonec vše zahodil a podal eso do rukou konkurence – poruchovost. Můžeme jen spekulovat, kam by šplhaly prodeje, nebýt problému, o němž se mluví jen potichu a v zákulisí. Majitel Xboxu by o něm ale měl vědět, a proto přinášíme tento článek!**

Znají to asi všichni. Obzvláště když sledujete různá diskusní fóra, narazíte minimálně na jednoho nebo i více hráčů, kteří zrovna nehrají, protože nemůžou. Jejich Xbox jim vypověděl poslušnost. Což o to, Microsoft všechny vady řeší a nedávno prodloužil záruku na tři roky, ale stejně to zamrzí. Od next-gen výrobku totiž všichni automaticky očekávají i maximální spolehlivost. A ta je v případě naší herní skříňky – a to si bohužel přiznejme – povážlivě nízká.

Přesná čísla o počtu reklamací nikdo nezveřejnil. Dříve odhadovaná tří- až pětiprocentní poruchovost se dnes zdá být nesmyslným plácnutím do vod mystifikace. Podle jednoho internetového průzkumu, jehož se zúčastnilo na dva tisíce lidí, se naopak dva ze tří vlastníků této konzole setkali alespoň s jednou závadou (k přibližně stejným hodnotám došel i jiný, několikanásobně větší průzkum – viz boxík). Internetem také prolétla zpráva, že Microsoft oficiálně potvrdil stoprocentní zmetkovost svého výrobku (což musí redakce OXM vehementně vyvrátit, v klimatizovaných prostorech našich kanceláří zatím všechny jedou :-)). Pravda se nejspíše prochází po zlaté střední cestě – nejen podle našeho vlastního průzkumu musel reklamovat zhruba každý třetí vlastník Xboxu 360.

## KDE JE ZAKOPÁN PES?

Microsoft nikdy konkrétně nespecifikoval, kde tkví největší problém hardwaru Xboxu 360 a co je tedy příčinou známého červeného kruhu smrti (chybové hlášení prostřednictvím změny barvy diod na čele přístroje, s nímž se pojí naprostá většina poruch).

„Nejedná se o jediný systémový problém," uvedl ještě před svou emigrací do EA Peter Moore na konferenci v Santa Monice: „Zjistili jsme několik vad ukrývajících se pod problémem tří červených diod." Dobře, Microsoft přiznal, že jeho

Fan Stand, chlazení i s nabíječkou akumulátoru (999 Kč)

výrobek není tak úplně nejspolehlivější, ale přesnou diagnózu nesdělil (jestli ji ve své lékařské kartě se jménem Xbox 360 vůbec má, můžeme jen hádat). Nicméně jedna firma nezaměstnává všechny odborníky světa, a tak se dají najít i lidé, kteří o tomto problému dokáží zasvěceně a otevřeně diskutovat.

Jedním z nich je Ben Heckendorn, ztělesnění kutila Tima jednadvacátého století, jenž se blýskl například laptopovou verzí Xboxu 360. Ben zná konzoli spíše zevnitř, takže ví, o čem mluví. A podle něj jsou hlavním problémem ladné křivky výkonného systému: „Řekl bych, že hlavní příčinou poruchovosti je design samotného přístroje." Výkonná grafická jednotka uvnitř 360ky generuje velké množství tepla. Heckendorn věří, že právě přílišné natěsnání vnitřností konzole do relativně malé skořápky spolu s nadměrnou produkcí tepla postupně poškozuje jednotlivé komponenty. „Možná by pomohlo, kdyby místo slotů na paměťové karty byly ventilační zdířky, protože ty sloty jsou přesně před grafickou jednotkou. Jistě, vzduch přichází ze spodních a vrchních otvorů a já nejsem žádný expert na aerotermodynamiku, nebo jak se tomu říká, ale přímý přístup vzduchu by byl určitě lepší než takováto oklika."

Podobným směrem míří i další spekulace. Podle nich rozmístění součástek v přístroji vyvolává dojem, že se původně počítalo se slim DVD mechanikou, která je méně náročná na prostor. Menší mechanika by pochopitelně umožnila lepší proudění vzduchu, a to zejména u největších „topičů" – procesoru a grafického čipu. Zároveň je však slim mechanika dražší, proto ji možná někdo v záchvatu šetřivosti nahradil klasickou výsuvnou. Těžko říci, jestli tím Microsoftu opravdu ušetřil nějaké peníze...

## STOJÍME ZA SVÝM PRODUKTEM... ANEB KDYŽ PES MOC SMRDÍ

Někteří lidé si myslí, že Microsoft příliš tlačil na pilu, když chtěl svůj produkt přivést na trh co nejrychleji, a tak získat důležitý náskok před konkurencí. Výrobní kvalita by v tomto případě jistě nebyla prioritou číslo jedna. Tento scénář ale Microsoft samozřejmě popírá, nevyjadřuje se k počtu reklamovaných kusů ani ke změnám designu (i když některé byly zaznamenány, viz boxík). Jediné, co tvrdí, je, že o problémech ví a zákazníky před nimi chrání.

Asi nejvstřícnějším krokem ze strany Microsoftu bylo prodloužení záruční lhůty (více v zářijovém OXM), které se týká chyb indikovaných třemi svítícími červenými diodami (nikoliv tedy vad, jako je například škrábání disků). Peter Moore řekl, že prozatím nemají žádné plány na změnu právě oznámených podmínek a budou platné do doby, kdy přestanou být nezbytné. Příjemně se jeví i fakt, že Microsoft uhradí veškeré náklady spojené s reklamací i zpětně.

Před tím, než se Microsoft ústy Petera Moora „postavil za svůj produkt", měly společnosti specializující se na opravy plné ruce práce. Jedna z nich, Micromart, evidovala na třicet poruchových konzolí týdně po dobu několika měsíců. Počty opravovaných strojů se zvyšovaly a celá situace skončila ve slepé uličce poté, co byla odhalena závada na základní desce. „Když jsme s konzolí pracovali, došli jsme k závěru, že nejpravděpodobněji se jedná o vadu na základní desce – a to není nic, co bychom snadno opravili. Zdálo se nám správné informovat Microsoft, protože oni mají prostředky, pomocí nichž mohou mainboardy vyměnit. Pokud je tedy společnost upravila pro nové konzole, které vyrábí, pak bychom mohli usuzovat, že své stroje vylepšili," říká Jeff Croft.

Klíčem k červené zkáze Xboxu 360 je podle všeho grafický čip. S ním, respektive s jeho nedostatečným chlazením, je spojena většina problémů, na něž se snaží zareagovat třetí firmy. K dispozici jsou přídavné chladiče, takřka šamanské postupy, ale také opravářská sada, jež obsahuje silnější úchyty chladiče na

## Ekonomické okénko

Záruční lhůta na konzole je v USA devadesát dní. Microsoft ji nejprve prodloužil na jeden rok a nakonec ještě globálně zvýšil na tři roky v případě poruchy indikované třemi červenými diodami (general hardware failure).

Tento krok bude pro zábavní divizi Microsoftu znamenat zvýšení provozní ztráty z 1,28 miliardy dolarů (minulý fiskální rok) na 1,89 za fiskální rok 2007, tedy o 47 procent. A to i přesto, že příjmy vzrostly o 28 procent ze 4,76 na 6,08 miliardy dolarů. Celkové náklady na rozšíření záruky se vyšplhají na hodnotu mezi 1,05 a 1,15 miliardami dolarů.

Zajímavě se zachoval Robbie Bach, prezident zábavní divize společnosti Microsoft, který nedlouho před ohlášením celosvětového prodloužení záruční lhůty prodal nemalou část ze svého balíčku akcií Microsoftu v celkové hodnotě přesahující 6 miliónů amerických dolarů. Přitom u takto vysoce postavených manažerů bývá zvykem, že si vedou plány prodeje svých akcií (tzv. trading plans), aby se ochránili před nařknutím z nedovolených prodejů akcií na základě vnitřních informací (tzv. insider trading). Bach nic takového nevede.

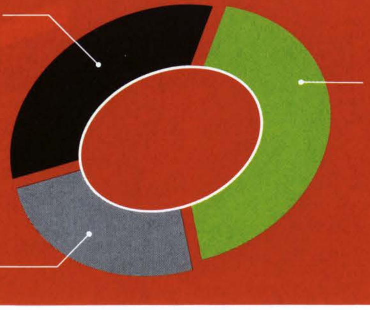
»Microsoft nikdy konkrétně nespecifikoval, kde tkví největší problém s hardwarem Xboxu 360 a co je tedy příčinou známého červeného kruhu smrti

## Elite a teplo

Někteří fanoušci byli zklamaní, když Microsoft přiznal, že vnitřnosti Xbox 360 Elite jsou v podstatě identické s jeho předchůdcem – pomineme-li HDMI výstup. Tedy žádné lepší chlazení, bohužel. Podle Bena Heckendorna to ale není tak úplně pravda. Své poznatky z rozboru opírá o pitvu jednoho Elite (z normální prodejny). V jeho útrobách našel nový větráček přichycený na GPU, čímž by se mohla snížit poruchovost způsobená případným přehříváním. „Trubice se táhne zpod DVD mechaniky a vede do malého chlazení vedle CPU," poznamenává Heckendorn. „Vím, že podobné věci byly k vidění již u opravených konzolí, ale nyní poprvé jsou vmontovány přímo do sériových kusů z výroby. Nepřekvapilo by mě, kdyby se podobné změny objevily i u nových Premium a Core verzí."

## NADĚJE UMÍRÁ POSLEDNÍ...

**Na stránkách 360-gamer.com proběhl poměrně rozsáhlý průzkum, kterého se zúčastnilo více než šest tisíc lidí, a tak by mohl poměrně dobře posloužit při určování procenta poruchovosti Xboxu 360. Výsledky nejsou příznivé:**




**Celých 4200 (66,7 %) lidí se mělo setkat s nefunkčností své konzole. Zajímavým faktem je i to, že 2 496 (39,64 %) hráčů koupilo konzoli před lednem roku 2006, tedy v první, nejrizikovější sérii. A z nich se 1 838 (73,64 %) setkalo s poruchou – tedy první série měla nadprůměrnou „úmrtnost". Otázkou zůstává, nakolik lze podobné průzkumy považovat za průkazné. Stejně jako na jiných místech internetu totiž vždy častěji hlasují (diskutují, nadávají) nespokojenci.**



**VÝLET DO ČR:** Ve Velké Británii registrují každý den 1 500 až 2 500 porouchaných konzolí. Drtivá většina z nich údajně směřuje na opravu do Prahy.

## TIPY, JAK UCHRÁNIT XBOX

- Konzoli mějte umístěnou v dostatečně provzdušněném prostoru. Jestli ji máte zamknutou ve skříni, rychle k ní, nemůže dýchat! Nejlépe, když nebude poblíž jiných elektronických zařízení, protože ty také produkují teplo, i když třeba ne v takové míře. Potřebujete místo s cirkulací studeného vzduchu.
- Uklízejte! Ne že by mi vadila vaše případná láska k roztočům, ale prach se poměrně snadno uchytí na větracích zdířkách a ucpe je.
- Chlazení pomůže třeba i menší větráček, popřípadě některý z běžně prodávaných chladičů. Jmenujme Intercooler, který se přicvakne na konzoli a funguje jako externí chladič. Nicméně na fórech se objevily stížnosti, že někomu tento přístroj zkratoval Xbox. Pravděpodobně se ale jedná o špatné používání, přesto ne každému jsou podobné neoficiální utility po chuti. Cena se pohybuje okolo 666 Kč. Druhou alternativou je Xbox 360 Fan Stand. V podstatě jde o vertikální stojánek, jenž je zároveň chladičem. Navíc funguje jako držátko pro dálkové ovládání a hlavně jako nabíječka na akumulátor do ovladače. Cena 999 Kč.
- Položit horizontálně, nebo vertikálně? To je otázka do diskuze, ovšem jisté je, že pokud konzole stojí vertikálně, vzduch má přístup k více ventilačním otvorům.

**DALŠÍ PROBLÉMY SE TÝKAJÍ ŠKRÁBÁNÍ DISKŮ. S TÍM SE ASI MNOZÍ ROVNĚŽ SETKALI. JAK TOMU PŘEDEJÍT?**

- Nikdy neměňte pozici konzole, když se v ní točí disk! Radši s ní vůbec nemanipulujte. Doporučuje se i při delším nepoužívání přístroje vyjmout médium.
- Do mechaniky nevkládejte naprasklé disky. Při rychlé rotaci disků by váš Xbox mohl potkat nepříjemný úraz.
- Pokud jste se rozhodli pro vertikální pozici, nespouštějte žádné nosiče menší než standardní DVD nebo CD.
- A když už jsme si řekli, že vertikální postavení zlepšuje proudění vzduchu, přidáme závažíčko na druhou stranu vah – údajně není dobré pro točící se medium v mechanice a mohlo by způsobit škrábání.

# PRŮVODCE REKLAMACÍ

Mysleli jste si, že se vám problém vyhne, ale zapnuli jste Xbox a červená barva jeho diod se vám zničehonic vypálila na sítnici? Nepanikařte, nejste první ani poslední. Nejdříve zkontrolujte, jestli nezbedný sourozenec nebo jiný člen rodiny nevytáhnul kabel (ztráta signálu se rovněž indikuje červenou barvou). Pokud je kabel zapojen a Xbox nejeví známky života ani po odpočinku a novém pokusu o spuštění, rozlučte se se svým miláčkem a vyberte si jeden ze způsobů reklamace. Dlouho se ale nerozmýšlejte, čím dříve tuto nepříjemnost vyřešíte, tím dříve zas budete hrát!

## Varianta I – call centrum Microsoftu (platí i na Slovensku)

**Vcelku pohodlným a doporučovaným způsobem, jak reklamaci provést, je přes call centrum Microsoftu – navíc zde veškeré náklady spojené s reklamací platí výrobce. Linka je aktivní ve všední dny mezi 9.–17. hodinou na čísle 800 142 365. Zanedlouho po zavolání budete přepojeni na operátora. Stačí následovat jeho pokynů a společně se doberete schůdného řešení.**

### TEORIE

Při rozhovoru se snažte být poblíž své konzole pro případ, že byste s ní museli manipulovat (kontrola mechaniky, zdroje atd. podle uvedené závady), určitě si ze zadního štítku opište sériové číslo a nachystejte si další údaje jako PSČ, e-mail a stát, které jste uváděli při registraci konzole. Všechny po vás mohou být vyžadovány. Po vyplnění osobních údajů následuje domluva, jakým způsobem bude nemocná konzole k Microsoftu přepravena – buď můžete UPS kontaktovat sami (800 181 111) a domluvíte si detaily předání, nebo to necháte na bedrech Microsoftu a poté se kurýr pokusí konzoli třikrát přebrat. Velkou výhodou je, že konzoli stačí poslat bez příslušenství, takže zaručeně nepřijdete o data na harddisku.

O stavu reklamace se můžete nechat informovat opět na lince (dostanete referenční číslo) i na stránkách přepravní společnosti (www.ups.com, po zadání tzv. tracking number). Navíc dostáváte zprávy průběžně prostřednictvím e-mailů. Nutno dodat, že se jedná o opravu, tudíž ve většině případů dostanete konzoli repasovanou. S případným obdržením „nové“ konzole by měla opět odstartovat nová záruční doba, a tak v reklamační krabici hledejte také doklad či protokol.

### REALITA

Hned na úvod by měli zbystřit ti, kteří hrají online přes službu Xbox Live. To totiž znamená, že jste na konzoli neuvedli úplně korektní údaje. Například jste si trochu „upravili“ místo bydliště a uvedli zemi, kde je tato služba podporována. Nejlepší proto bude, když si připravíte nějaký příběh, jak se to stalo (může být i dojemný :-). Jeden čas se mluvilo o několika hráčích, kteří po nepřesvědčivém zdůvodnění dostali doživotní zákaz připojení na Live. Tyto informace je ovšem nutné brát s rezervou. Jelikož to bylo v době „regulérního“ banování, šlo pravděpodobně pouze o shodu okolností. Z tohoto pohledu jsou ale mimořádně vtipné dárky v podobě měsíčního Xbox Live Gold členství, které občas někdo obdrží při návratu Xboxu – aspoň se Microsoftu nedá upřít smysl pro humor.

Čas od času ale můžete dostat i dárek větší – buď nějakým nedopatřením, nebo jako kompenzace za pomalý průběh reklamace. Například nový gamepad, hru, ale třeba také úplně nový HDD (jak bylo řečeno, konzole se posílají bez příslušenství). Horší varianta nastává, pokud X360 přijde poškozený. Známe případy, kdy jej po domluvě s call centrem vyměnili za jiný. Poškozený zákazník musel vadu vyfotit a poslat elektronickou poštou. Asi nejlépe je podobným situacím předcházet a pro případ, že by s výměnou byly problémy, mít svou konzoli před reklamací vyfocenou. Ale tak, aby bylo poznat, že jde o tu určitou a nezaměnitelnou.

Sympatická je doba, během které proběhne oprava. Ačkoli se podle pracovníků call centra většina českých konzolí vozí do Německa a slovenské zase do Prahy (trochu blázinec:-), občas se někdo „nové“ konzole dočká již za pár dní. Na druhou stranu, někdy se nestíhá, takže je vše spíše o štěstí. Každopádně nikdo po nikom nechce vidět záruční list, což může být další důvod, proč volit tuto cestu.

### VERDIKT

- ✓ Nemusíte posílat příslušenství a HDD
- ✓ Microsoft vše zařídí zdarma
- ✓ Nemusíte hledat záruční list
- ✓ Kurýr si pro přístroj přijede a opět vám jej doveze
- ✗ Doba opravy kolísá
- ✗ Musíte zdůvodňovat, proč jste hráli na Xbox Live

**VŠEHO MOC ŠKODÍ:** Možná byste nemuseli hledat dlouho a na internetu byste narazili na lidi, kteří mají zkušenosti s deseti a více reklamacemi.

Chladič Intercooler. Cena 666 Kč

## »„Zjistili jsme několik vad ukrývajících se pod problémem tří červených diod," přiznal Peter Moore

grafickém čipu. Lokalizaci Achillovy paty přístroje potvrzuje i jednání Microsoftu, který do Elite a mnoha navrácených přístrojů po reklamaci montuje silnější chladiče GPU.

Do budoucna bude asi největším přínosem přechod z 90nm technologie výroby na 65nm (k němuž má dojít v horizontu několika měsíců – bohužel zatím na lepší technologii přechází pouze procesor, nikoli grafický čip) a o něco později, koncem roku 2008 nebo spíše až 2009, se snad dočkáme i 40nm výroby. Spolu s dalším vychytáváním chyb by tak světlo světa mohla spatřit série relativně bezporuchových konzolí.

### KRUH SE UZAVÍRÁ

Vše se pomalu a jistě obrací k lepšímu, Microsoft skutečně hledá příčinu těchto poruch a mortalita klesá. Hlavně je tu ale podzimní nabídka kvalitních titulů, kterou prostě na jiné platformě neseženete. Jak trefně komentuje Heckendron: „Proč by se jinak hráči obtěžovali kupovat druhou, třetí, čtvrtou konzoli a nekoupili radši PS3? Jednoduše proto, že Xbox 360 má nejlepší line-up her a nejvychytanější online podporu, které společně vrhají stín na ostatní konzole. Microsoft má štěstí, že vše ostatní připravil tak dobře. Jinak by ty problémy s hardwarem nebyly pouhou obtíží, ale zcela jistě by celý projekt krachnul." Takže hraní zdar, a pokud zrovna máte svoji konzoli na reklamaci, doufáme, že vás aspoň na chvíli zabaví aktuální číslo OXM.

## Na vlastní nebezpečí

Vlastníci vadného Xboxu 360 se čas od času uchýlí k extrémním až hazardním kouskům s cílem opět vdechnout svému miláčkovi život. Následky těchto domácích oprav se mohou nacházet někde mezi ztrátou nároku na reklamaci a zapálením domu. Proto žádnou z těchto možností nedoporučujeme – pokud na vás konzole mrkne červeným okem, použijte jeden z běžných způsobů opravy. Všechny tyto postupy uvádíme spíše pro pobavení, ale i tak musíte přiznat: nejsou trpící hráči vynalézaví?

### TRIK S RUČNÍKEM

Odstraňte z přístroje harddisk i veškeré další příslušenství, zabalte jej do dvou vrstev ručníku a na patnáct minut pusťte. Poté konzoli nechte třicet minut vychladnout. Teorie vychází z toho, že se vnitřnosti zahřejí natolik, aby spojovací hmota změkla a jednotlivé komponenty se usadily na jiném (funkčním) místě. I kdyby to nevyšlo, co na tom, když se ty toasty uvnitř propečou ještě o něco lépe?

### MODING S GUMOU

Tentokrát potřebujete svůj Xbox otevřít (zamávejte reklamaci) a umístit kousek mazací gumy na paměťovou jednotku GPU. To by mělo vyvinout tlak na chipset a zajistit lepší spojení se základovou deskou. Zagooglujte si, pokud vás to zajímá... a jste dostatečně odvážní.

### FÉN V AKCI

Extrémnější varianta podobná triku s ručníkem. Musíte otevřít konzoli, překrýt CPU a GPU tenkou fólií a pustit na ně teplý vzduch – doslova je upéct. Opět, pokud vás to zajímá, zagooglujte. Ale protentokrát nezapomeňte zkontrolovat platby pojištění vaší domácnosti.

## Varianta II – Reklamace přes obchod

**Pro většinu spotřebitelů familiárnější způsob, jak se dovolat svých práv. V obchodě si koupíte Xbox, něco se s ním stane a vy se jej rozhodnete reklamovat zde...**

### TEORIE

Záruční doba na spotřebitelské zboží je v České republice čtyřiadvacet měsíců (2 roky). Kdykoli vám během této lhůty vznikne nárok z vad zboží, obraťte se na obchod. Prodávající je povinen přijmout reklamaci v kterékoli provozovně, v níž je její přijetí možné s ohledem na sortiment prodávaného zboží nebo poskytovaných služeb, případně i v sídle nebo místě podnikání. Provozovna, ve které kupující reklamaci uplatňuje, musí být provozována stejným podnikatelským subjektem jako provozovna, ve které bylo zboží koupeno. Prodávající musí ihned rozhodnout o reklamaci (ve složitých případech do tří dnů, ale to se konzolí moc netýká). Reklamace včetně odstranění vady musí být vyřízena bez zbytečného odkladu nejpozději do třiceti dnů ode dne uplatnění reklamace. Nestane-li se tak (a nebylo-li dohodnuto oboustranně jinak), přicházejí v úvahu dvě řešení:

**1)** Bude vám nabídnut nový výrobek.

**2)** Můžete odstoupit od smlouvy a žádat vrácení celé částky, za kterou jste konzoli koupili.

Dostanete-li nový produkt, záruční lhůta startuje od nuly. Vyřeší-li se reklamace v průběhu třiceti dnů, záruka na opravený produkt se prodlužuje o dobu trvání procesu reklamace. Pokud se na zboží vyskytne třikrát stejná závada, máte nárok na vrácení peněz. Kupujete-li zboží dálkově – například přes internet, zásilkový obchod – máte právo během 14 dní od doručení odstoupit od smlouvy. Fakt, že balení musíte odevzdat se vším, co k němu patří (kabely, gamepad, headset,...), asi není třeba připomínat.

### REALITA

Pokud znáte svá práva a nenecháte se obalamutit, nedá se o ničem diskutovat. Prodejci už mají vžité určité móresy, kdy vám například po uplynutí lhůty na vyřízení reklamace budou strkat nové zboží i přesto, že vy chcete peníze (a třeba obratem koupit konzoli o několik tisíc levněji). Dokonce třeba budou dělat, že nechápou, proč chcete zpátky peníze, když vám nabízí úplně novou konzoli. V některých situacích se vás mohou snažit odbýt s tím, že u nich reklamovat nemůžete, když tu je funkční linka Microsoftu – opět to není pravda.

Chování některých obchodníků ale není těžké pochopit. Především v době, kdy se u nás Xbox 360 neprodával oficiálně, museli všichni jednat na vlastní pěst a případná výměna konzole či vrácení peněz ukously velké sousto z jejich hromádky peněz. Může nastat i situace, kdy jste konzoli koupili v obchodě, reklamovali ji přes linku Microsoftu a třeba dostali novou, repasovanou. „Zákazník pak musí mít doklad od Microsoftu. Pokud ho nemá, posíláme produkt na tzv. externí reklamaci, která není vázaná třicetidenní lhůtou," vysvětluje Filip Suchomel ze společnosti Alza. Podle jeho slov mohou zákazníci prodlouženou reklamaci uplatnit i v místě nákupu zboží.

### VERDIKT

- ✓ Lépe se domůžete peněz po 30 dnech reklamace
- ✓ Budete mít v ruce doklad o reklamaci
- ✗ Posíláte celou konzoli včetně HDD
- ✗ Nezbytný je doklad o prodeji, záruční list
- ✗ Potřebujete konzoli dopravit do obchodu
- ✗ Musíte přečkat diskusi s prodejcem, který vás třeba bude chtít odkázat na Microsoft

**ZIMA I V LÉTĚ:** Na trhu se vyskytuje nespočet peripetií, které mají ochránit Xbox před přehříváním. Mezi nejpopulárnější patří přídavné chladiče Intercooler, které ovšem při nevhodném používání mohou zkratovat celý systém.

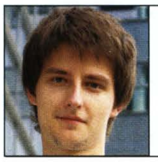
[ **PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360**
**Epizodické hraní** téma **Army of Two** recenze **Achievementy, gamerscore**... Co dělá hraní na Xbox 360 zábavnějším? **Guitar Hero III** finální verdikt **Kane & Lynch: Dead Man** recenze **Half-Life: Orange Box** hodnotíme tři hry za cenu jedné **ProEvo 2008** odpovídá na FIFA 08 ]

# V PRODEJI OD 23. LISTOPADU

Obsah příštího čísla je pouze informativní a může doznat změn.

Autor: Chris Morris a Kamil Gric

**Chris Morris** pracuje jako komentátor v herní branži po více než 12 let, kdy pro média zprostředkovává analýzy aktuálních událostí i trendů. Jeho výtvory se pravidelně každý týden objevují na serverech CNN.com a CNNMoney.com

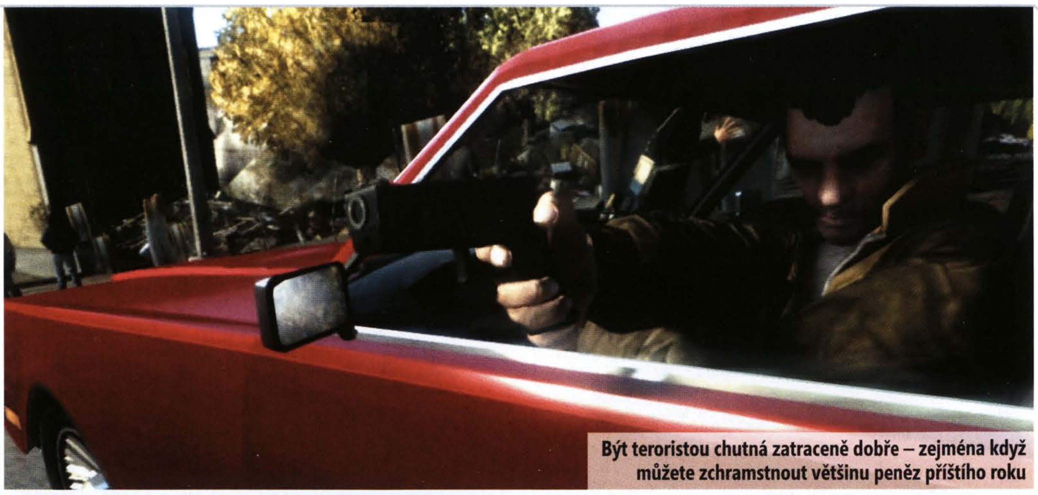


**Kamil Gric** je bývalým šéfredaktorem české mutace Oficiálního Xbox magazínu. Po více než dva roky vedl webovou a následně tištěnou formu časopisu Doupě, přispívá do řady dalších konzumních i B2B časopisů a aktivně se zajímá o obchodní pozadí herní branže.

# ODKLAD GTA IV?

## *Pro Microsoft dobrá zpráva*

Nečekaný odklad GTA IV nepracuje proti, ale ve prospěch Microsoftu – a překvapivě také pro tvůrce z Rockstar Games. Na následujících řádcích prozradíme, proč tomu tak je.



Být teroristou chutná zatraceně dobře – zejména když můžete zchramstnout většinu peněz příštího roku

Jistě víte, jak se věci mají: Grand Theft Auto IV nebude součástí našich zimních herních radovánek. Tím pádem budeme mít nejen dostatek času na všechny ostatní hity podzimu, ale banda gangsterů z Rockstaru především hru dotáhne do stavu, v němž splní veřejností vysoko kladené požadavky. Hůře jsou na tom u vydavatele Take-Two – firma dostala nakládačku nejen od médií, kritizujících rozhodnutí posunout vydání, ale také na Wall Street, když cena jejích akcií povážlivě klesla. Odklad ale nemusí být nutně tak špatnou zprávou, jak se nám média snaží namluvit – a to ani pro dvojlístek Take-Two a Rockstar Games. Pro Microsoft může dokonce jít o nejlepší zprávu letošního roku.

Začněme Microsoftem. Stačilo jediné odpoledne a Halo 3 se stalo jasným kandidátem na titul nejprodávanější hry letošního roku – není důvod pochybovat, že se tak nestane. Úspěch Halo 3 přitom může vylepšit výsledky GTA IV na konzoli Xbox 360. Na první pohled možná tvrzení, podle něhož Halo 3 zafunguje ve prospěch GTA IV, zní divně – než ale začnete s kritikou, ještě chvíli vyčkejte.

S odkladem GTA IV přišel PlayStation 3 o největší softwarový hit letošního podzimu, což neodkladně ovlivní prodejnost konzole. Vždyť posuďte sami: hry jako Heavenly Sword nebo Ratchet & Clank: Tools of Destruction mohou být zábavné a prodat více než pár stovek tisíc kopií, pro masy ale nepředstavují důvod po konzoli sáhnout. Celková prodejní čísla obou zmíněných her budou navíc směšná v porovnání s tím, co předvede GTA IV. Nemluvě o situaci, kdy Sony v GTA ztratila jednu ze značek, která pomohla prodat předchůdce PS3.

Jistě, zřejmě se i v České republice najde řada lidí, kteří netrpělivě očekávají Metal Gear Solid 4 jako primární PS3 hit. Pokud ale PS3 doposud nevlastní, počkají s jejím nákupem minimálně do doby, kdy se MGS4 objeví na pultech obchodů – což nebude dříve než na jaře, reálněji na podzim příštího roku. Taková situace tlačí Sony do přehodnocení své cenové politiky, kdy by se firma mohla ještě letos rozhodnout ke snížení ceny konzole – nikoliv ale formou, kterou prezentovala na letošní E3 (což se před pár dny potvrdilo – více v novinkové sekci). Microsoft je tak či onak ve výhodě. Cenu konzole snížil (a mluvíme o skutečné slevě), což samo o sobě zvýší prodeje – růst ale může být potencionálně vyšší díky úspěchu Halo 3.

> „S odkladem GTA IV přišel PlayStation 3 o největší softwarový hit letošního podzimu, což jasně ovlivní prodejnost konzole"

Na chvíli se teď alespoň v představách přesuňme do jara příštího roku. Díky úspěchu Halo 3 rapidně vzrostl počet majitelů Xboxu 360. PS3 se opět neprojevila v plné síle, třebaže hry jako Killzone 2 a Little Big Planet mohou situaci změnit. Hráči, bez peněz po velkých vánočních útratách, si budou muset vybrat mezi GTA IV pro PS3 a Xbox 360. Co zvolí? Sami znáte odpověď, byť z pohledu českého hráče může být situace mírně odlišná. Přesto – nepřesvědčil by vás launch českého Xbox Live k nákupu verze pro Xbox 360, jejíž hratelnost si na konci příštího roku prodloužíte přídavkem? To už jsou silné argumenty pro hráče od Microsoftu.

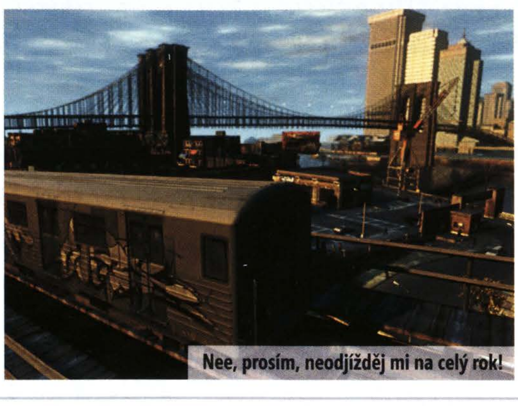
V celé kauze je ale ještě další strana – výrobce. Pro Rockstar Games je odklad prokletím i požehnáním zároveň. Investoři a analytici jej označili za negativní jev pro celý průmysl, když podle nich znamená rozplynutí snů o lukrativní vánoční sezóně. Není divu. Lidé o Vánocích lítají po hypermarketech, nervózně hledají vhodný dárek a každý vydavatel se svými želízky v ohni doufá, že si herní veřejnost vybere právě jeho titul místo toho od konkurence.

Úspěch GTA se ale neodvíjí od silné vánoční sezóny. Série má spoustu fanoušků, kteří si čtvrtý díl koupí bez ohledu na termín vydání, což znamená okamžitý nárůst prodejů. Co víc, na dlouhou dobu se usadí na vrcholu žebříčku nejprodávanějších her, aniž by ji čekal osud konkurenčních titulů – několik týdnů v čele a poté rychlý pád mimo desítku nejlepších.

Ve hře jsou ale také rizika. Rockstaři ujišťovali veřejnost i novináře, že hra je skutečně plánována na letošní podzim, ale v mžiku změnili svoje rozhodnutí. Děje se něco uvnitř týmu? Není pravděpodobné, že by vydavatel půl roku před vydáním nedokázal odhadnout připravenost verze pro PS3, jež bývá nejčastěji označována za důvod k posunu vydání. Plus, od doby GTA III, což je již dlouhých šest let, se na trhu objevila řada méně či více povedených klonů otevřeného světa plného možností. Trh už je jimi nasycen, pozice značky není tak silná jako v minulosti. Role digitálního gangstera není nová, natožpak inovativní: co se tedy stane v případě situace, kdy GTA nenabídne dlouhotrvající hratelnost svých předchůdců? Neodvažujeme se odhadovat. Analytici jsou přesto přesvědčeni, že hra bude mít úspěch. Zároveň ale upřesňují, že čtvrtý díl je poslední, kterému se podaří veřejnost snadno omámit.

O úspěchu hry nemůžeme pochybovat i s ohledem na multiplatformní zaměření. A třebaže odklad GTA vypadal v první chvíli jako panické rozhodnutí (kterým také bezpochyby byl, to je zřejmé), nemusí to být nutně špatná zpráva pro nás, Microsoft ani samotné tvůrce. Dost možná je to právě Microsoft, kdo na odkladu vydělá nejvíce.

Prý ještě nejsme připraveni na střet s realitou. Sakra!



Nee, prosím, neodjížděj mi na celý rok!

Jump in.
XBOX 360

SILNICE JE TVÝM MALÍŘSKÝM PLÁTNEM.
UMĚNÍ NA SILNICI. TAK SE TOTIŽ VYHRÁVAJÍ ZÁVODY. DRIFTY. SMYKY. GUMOVÁNÍ. VYHECUJ DAV A ZVYŠ SI SKÓRE PŘESNOU JÍZDOU VE VYSOKÉ RYCHLOSTI. KAŽDÝ TVŮJ MANÉVR SE PODEPÍŠE. NEJEN NA SILNICI, ALE TAKÉ V KŘEHKÉM SEBEVĚDOMÍ OSTATNÍCH ŘIDIČŮ. XBOX.COM/PGR4
PGR4
PROJECT GOTHAM RACING
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
3+
www.pegi.info
© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, PGR, Project Gotham Racing, Xbox, Xbox 360 jsou ochrannými známkami skupiny společnosti Microsoft
Jump in.
XBOX 360